E3 2008 RAPORT Z ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

GRY VIDEO I KONSOLE

新プラス

NEO PLUS

SIERPIEŃ 2008 / 8/2008

CENA: 8.99 zł (w tym 7% vat)

PS3 | XBOX 360 | PS2 | PSP | Wii | DS

RAPORT
GEARS OF WAR 2
Marcus Fenix wyrżnie w pień wszystko, co się rusza

ZRECENZOWANE
TOO HUMAN
Dziesięć lat pracy – jaki efekt?

SPECJAŁ
SKATE 2
Nowe triki, nowe wyzwania

RAPORT
inFAMOUS
SuperAntyBohater jakiego jeszcze nie było

Little BigPlanet

STWÓRZ WŁASNE POZIOMY I PODZIEL SIĘ NIMI ZE ŚWIATEM CZYLI JAK KREATYWNOŚĆ GRACZY ZREWOLUCJONIZUJE KONSOLOWĄ ROZRYWKĘ

9 771505 820004 08
nr 113 ISSN: 1505-8204 INDEX: 345342

PlayStation is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved.
Buzz! is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Relentless

12+
www.pegi.info

POKAŻ SWOJĄ

BUZZ

PS3

PLAYSTATION 3

KEN
TM
EMIERA GRY: 4 LIPCA!
Wymagane bezprzewodowe Buzz!™
BUZZ! Quiz TV
12+
eu.playstation.com

Mały, wielki hit

LittleBigPlanet osłodziło nam rozczarowania związane z tegorocznym E3

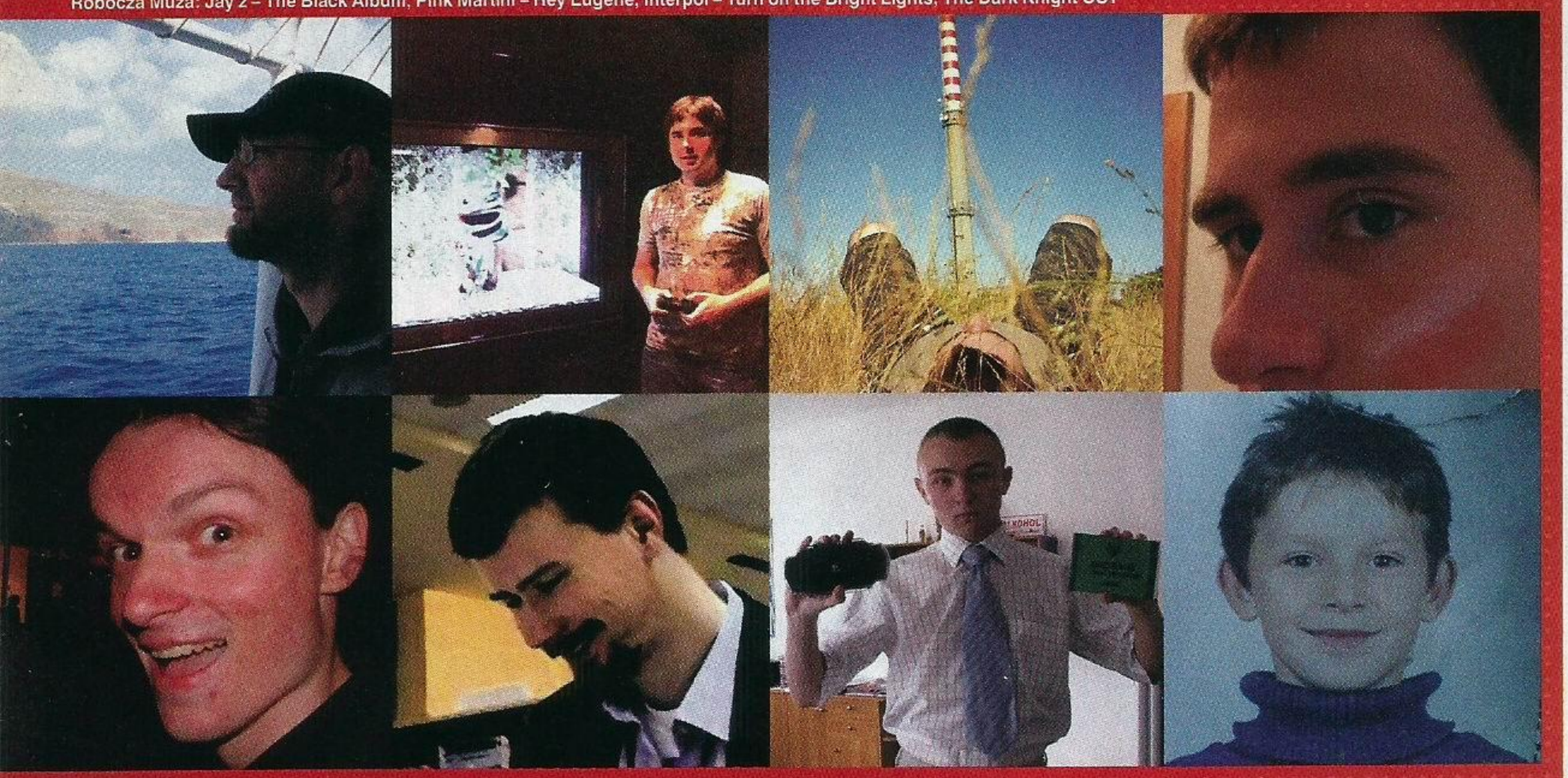
Czwartek, duszne przedpołudnie, typowe lato w mieście. Siedzę w showroomie Sony Computer Entertainment Polska z Marcelem i Mielem; z głośników sączą się pierwsze dźwięki, a po chwili na ekran wjeżdża logo LittleBigPlanet.

Ten sam czwartek, duszne popołudnie. Odkładając kilka godzin później joypada doznaję olśnienia: oto pierwsza gra z gatunku social-gaming idealnie nadająca się dla hardcore'owców, bo oprócz dostarczania rozrywki i nieskrępowanej radości z zabawy, premiuje także umiejętności manualne, czyli tak przez nas kochany skill. To zabawka, w której dobry gracz, jeśli zechce, pomoże słabszym kompanom, innym razem będzie skutecznie rywalizował z prosami, a gdy dorwie się do edytora poziomów, będzie w stanie pokazać swój kunszt całemu światu. LittleBigPlanet jest wspaniałe i dlatego gości w tym miesiącu na okładce. Postaramy się w jednym z następnych numerów pobawić się dla Was edytorem i zdamy odpowiedni, już mniejszy, raport.

A jeśli już jesteśmy przy raportach, zdominowały sierpniowy numer NEO+. Gears of War 2 oraz inFAMOUS to naszym zdaniem najciekawsze propozycje odpowiednio Microsoftu i Sony, jakie pojawiły się na tegorocznym E3. Gearsy – wiadomo, będzie killer, ekskluzywny dla Xboxa 360. inFAMOUS – nareszcie możemy podzielić się z Wami informacjami o jednej z najbarwniej zapowiadających się ekskluzywnych gier dla PlayStation 3. Z E3 wycisnęliśmy co tylko się dało – przeczytacie relacje z konferencji i nowe informacje o pokazanych grach. Widzieliśmy także Skate 2 – śpieszymy z informacjami i pierwszymi screenami – wiemy, że pierwsza część gry szturmem zdobyła wielu fanów. Co prawda w recenzjach posucha, ale oceniamy długo (10 lat!) oczekiwane Too Human. A na deser DrMax opracował fachowy materiał na temat umierających gatunków gier.

Numer nieco szczuplejszy niż zwykle, ale cóż – posucha na rynku. Zamiast zapychać strony byle czym, postanowiliśmy oddać je w okresie przedświątecznym, kiedy każdy numer będzie naprawdę pękał w szwach. Do przeczytania – widzimy się na początku września!
//Gulash

Robocza Muza: Jay z – The Black Album, Pink Martini – Hey Eugene, Interpol – Turn on the Bright Lights, The Dark Knight OST



Kto jest kim – rozwiązanie zagadki

MARCIN SIKORA // Marcellus
off-topic
Nie jest dobrze, ale przynajmniej śmiesznie, choć przez łzy wściekłości. Tzw. Ekstraklasa opóźniona i nadal nie bardzo wiadomo kto będzie w niej grał, zapowiadana walka z korupcją wydaje się przegrana zanim się tak naprawdę zaczęła, zaś działacze PZPN będą mogli mówić, że przecież chcieli, starali się, degradowali, karali, ale siła wyższa. Najwyższy czas przerzucić się na oglądanie lig zagranicznych, bo nawet jeżeli tam też kręcą lody, to przynajmniej nie dotyka nas to osobiście. Sezon ogórkowy jak nic.

MICHAŁ MIELCAREK // Mielu
wakacyjna nuda
Błagam, niech to „lato" już się skończy. Nie dopisuje pogoda (czemu mnie to nie dziwi) dobrych gier też mało. Radzimy sobie całkiem nieźle, w końcu graliśmy w skate. 2 i LittleBigPlanet, ale sami rozumiecie, że to nie to samo, co wysyp hitów towarzyszący świątecznej gorączce. Na szczęście sierpień zapowiada się lepiej, pojedziemy do Lipska, gdzie może tym razem ktoś łaskawie zapowie NOWE gry. Zobaczymy, co przyniesie następny numer.

ANDRZEJ MĄDRZAK // DrMax
enlarge
Nacieszywszy się całymi dwoma tygodniami wakacji i nie nacieszywszy się dupniętą płytką z Mass Effect pełen optymizmu rozpocząłem kolejny rok pracy to tu, to tam. W międzyczasie przyglądam się co też ciekawego wyciekło z E3. Nie tak znowu wiele. Ani Alana Wake'a, ani BG&E2. I co, może mam się jarać nowymi pseudogramami od Nintendo albo tym co od kogo zerżnął Microsoft? Od biedy mogę też wpaść w przeciągłą depresję po ujrzeniu Fallouta 3 w akcji. Dobra, starczy marudzenia. W końcu mamy lato.

KRZYSZTOF JANICKI// Kaxi
flogging molly – float
E3 było nudne jak flaki z olejem, a dla mnie, jako fana Nintendo, wręcz żałosne. FFXIII na X'a oraz GTA na DS'a – to szczyt fajnych momentów na imprezie. Ale koniec już o tym. Na niecałe dwa miesiące wyjeżdżam z kraju, więc się przez ten czas nie zobaczymy. Mam jednak nadzieję, że wraz z numerem październikowym wrócę na łamy Neo Plus, z nową siłą do grania i pisania po tak długim poście. Trzymajcie się ciepło, wypoczywajcie, pijcie napoje chłodzące i wiążcie sznurówki. Bye.

ADAM ZDANOWSKI // Blizz
zbyt ludzki
W dzisiejszych czasach byle gra ma edycję kolekcjonerską. Nie mówię, że to jakieś ekstra kąski, ale dla fanów jak znalazł. Dziwny ruch ze strony MS, że odpuścili ją sobie w przypadku Too Human, bo ja bym z chęcią ją na półce postawił. Aha, E3 już za nami. Kto wygrał? Minimalnie przed Sony uplasował się Microsoft, głównie przez mniej filmików, a więcej gier. A Nintendo? Jakie Nintendo? Nie zauważyłem ich tam nawet.

GRZEGORZ BROL // Fax
urrrloc
Najnudniejsze E3 za nami. Praktycznie nikt nic nie pokazał. Microsoft oczywiście wydał majątek na Final Fantasy XIII i tym samym padł ostatni bastion ekskluzywnych tytułów na PS3. Skoro FF XIII może, to każdy tytuł może pojawić się na X0. Konferencję Nintendo będę oglądał dla poprawienie sobie humoru. Bardziej żenujących wystąpień nie mogę sobie wyobrazić. I pomyśleć, że w poprzednim numerze znajduje się moje zdjęcie z Wii i Wii Fit.

PAWEŁ KAZIMIERCZAK // Gonzo
why so serious?
Lato zwyczajowo nie obrodziło hitami, choć taki Too Human pokazuje pazury, jeśli dać mu się rozkręcić. Dlatego wakacje AD 2008 to czas, kiedy równie często będę przy konsoli, co w kinie. „X-Files: I Want To Believe" po prostu musi odnieść sukces, bo Carter obiecał zrobić wtedy trzeci film kontynuujący wątki z 9. sezonu serialu. A niebawem premiera – przynajmniej dla mnie – filmu roku, czyli „Dark Knight" (Mroczny Rycerz brzmi zbyt... lateksowo) z Jokerem z zaświatów. Kiedy gra?

PATRYK BUKOWIECKI // qsh
Nintendon't
Nintendo ma w głębokim poważaniu normalnych graczy. Za normalnych mam tutaj takich, którzy oczekują od grania czegoś więcej, niż machanie pilotem i robienie z siebie durnia, stadnie. Jestem również zdegustowany postawą Microsoftu, który przechwałki o wygraniu wojny mógł sobie darować, jeśli nie ma niczego oryginalnego do pokazania. Sony za to... Czekanie wychodzi mi bokiem. I bądź tu mądry, wymagający graczu. Ale nie ma co, PS3 się rozkręci... kiedyś. Jesieni chcę!

A także: Tadek Zieliński // Zooltar, Krzysztof Tyszka // Ganą

Numer 113 // **sierpień** 2008
issn 1505-8204 // **index**: 345342

MAGAZYN
Redaktor naczelny: Marcin Górecki
//gulash@neo-plus.pl
Z-ca red. nacz: Marcin Sikora
//marcellus@neo-plus.pl
Redaktor: Michał Mielcarek
//mielu@neo-plus.pl

Współpracują: Banan, Patryk Bukowiecki, Grzegorz Brol, Krzysztof Janicki, Paweł Kazimierczak, Miłosz, Andrzej Mądrzak. Oskar Nowak, Adam Zdanowski,
Hall Of Fame: Anek, Brat, Flik, Janush, Joseph, Matt, Merlin, Nolster, Origin, OG, Qoora, Vandal, Wicik
Oprawa Graficzna: Independent Design Group
Korekta: Mac daddy
Druk: ELANDERS Polska

Adres do korespondencji:
NEO PLUS, Ottawy 11
05-500 Piaseczno

Email: redakcja@neo-plus.pl
Internet: www.neo-plus.pl
Wydawca: Independent Press

PRENUMERATA I ARCHIWALIA
Email: prenumerata@neo-plus.pl
Hotline: (22) 716 87 98 w poniedziałki w godzinach 13-15

REKLAMA
Email: reklama@neo-plus.pl
Telefon: (22) 716 87 98

Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe występujące w tej publikacji są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych lub celem identyfikacji. Wszelkie prawa autorskie zastrzeżone. Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Przedruk tekstów zamieszczanych w Neo Plus i udostępnianie materiałów, cytowanie, streszczanie, dokonywanie wyciągów w każdym wypadku wymaga pisemnej zgody redakcji.
Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji.
Wydawca ostrzega P.T. Sprzedawców, że zabroniona jest sprzedaż numerów bieżących i archiwalnych Neo Plus po cenie niższej od ceny detalicznej ustalonej przez wydawcę. Sprzedaż po cenie innej niż wydrukowana jest nielegalna i grozi odpowiedzialnością karną.

LICZBY MIESIĄCA

7 lat – tyle czekał Microsoft, by zacząć zarabiać na konsolach i grach. W roku fiskalnym 2007-2008 firma zarobiła 426 milionów dolarów. Gratulujemy wytrwałości.

11 milionów – Xbox 360 już nie jest najpopularniejszą nową konsolą w Stanach Zjednoczonych. Amerykanie kupili jedenaście baniek Wii. Nic dziwnego, że Nintendo olewa hardcore'owców, a Shigsy zamiast Zeldy tworzy nie-grę Wii Music.

13 – pechowa trzynastka dla Sony. Final Fantasy XIII to pierwsza gra z głównego nurtu serii, która ukaże się na konsoli Microsoftu. Pytanie nie brzmi ile zapłacił MS Square Enix. Pytanie brzmi: ile nie zapłaciło Sony, by gra pozostała exclusive na PS3.

40 tysięcy – Bethesda ogłosiła, że właśnie tyle linijek dialogów znajdzie się w Fallout 3. Nie możemy się doczekać.

60 sekund – długość trailera nowej gry Bungie spod znaku Halo, którego nie zobaczyliśmy. Microsoft w ostatniej chwili zdecydował nie pokazywać gry na konferencji prasowej podczas E3. Na 60 sekund przed?

KONAMI

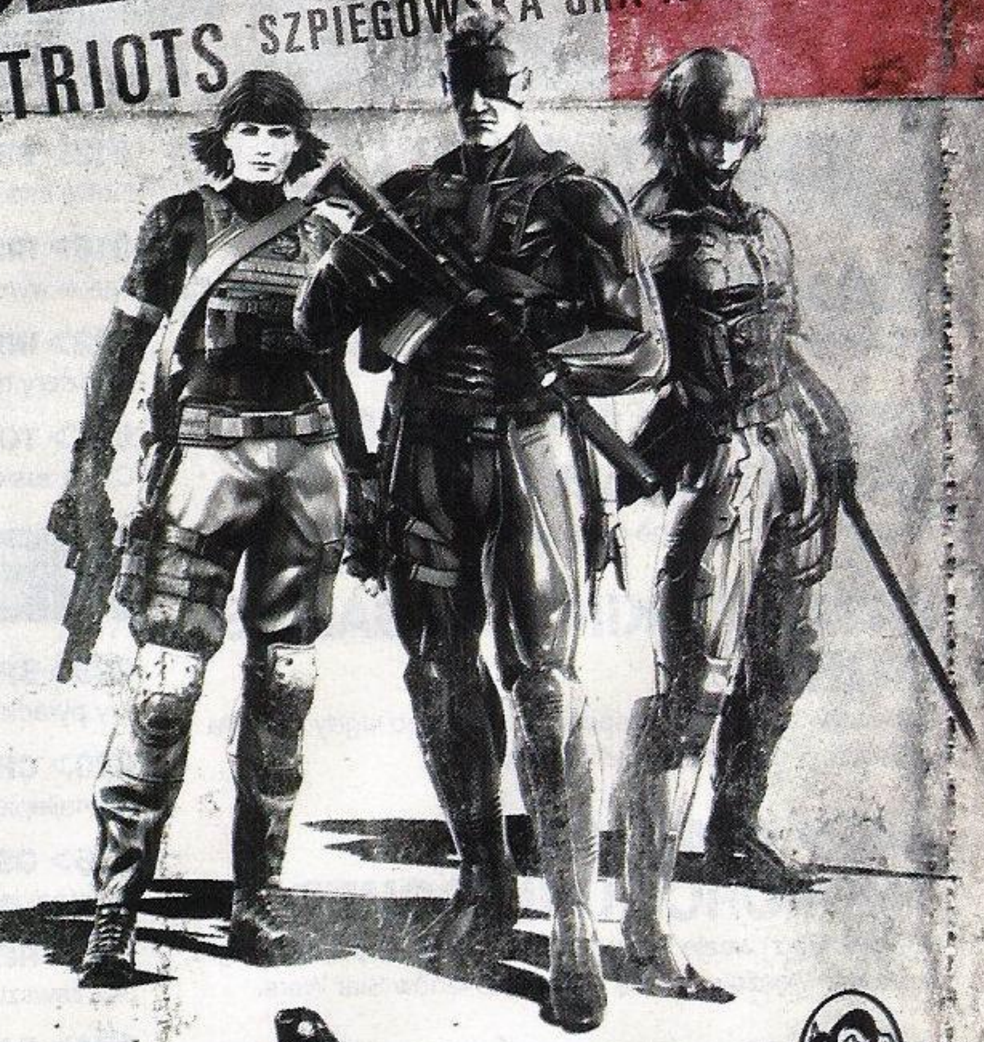
LEGENDARNY ŻOŁNIERZ. OSTATNIA MISJA.

POŚWIĘCENIE...

METAL GEAR SOLID® 4

GUNS OF THE PATRIOTS

SZPIEGOWSKA GRA AKCJI



A HIDEO KOJIMA GAME

PREMIERA: 12.06.2008

229,90 ZŁOTYCH

*Sugerowana cena detaliczna

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

PLAYSTATION 3

"PLAYSTATION" SĄ ZAREJESTROWANYMI ZNAKAMI HANDLOWYMI SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. WSZELKIE PRAWA ZASTRZEŻONE.

© 1987 2008 Konami Digital Entertainment Co., Ltd. "METAL GEAR SOLID" I "METAL GEAR SOLID 4 GUNS OF THE PATRIOTS" SĄ ZNAKAMI HANDLOWYMI I ZAREJESTROWANYMI ZNAKAMI HANDLOWYMI KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.

"KONAMI" JEST ZAREJESTROWANYM ZNAKIEM HANDLOWYM KORPORACJI KONAMI

WWW.KONAMISTYLE-EUROPE.COM

WWW.METALGEARSOLID.COM

WKROCZ DO ŚWIATA, KTÓRY STOI NA KRAWĘDZI OTCHŁANI I PRZEŻYJ PRZYGODĘ, KTÓRĄ BĘDZIESZ WSPOMINAĆ LATAMI. POZNAJ METAL GEAR SOLID 4 – GRĘ, JAKIEJ JESZCZE NIE BYŁO!
TO NIEZWYKŁE ZWIEŃCZENIE KULTOWEJ JUŻ SAGI METAL GEAR SOLID, KTÓRA ZOSTAŁA OKRZYKNIĘTA PRZEZ GRACZY KULTOWĄ SERIĄ. OSTATNIA CZĘŚĆ METAL GEAR SOLID TO FANTASTYCZNE POŁĄCZENIE SPRAWDZONYCH ROZWIĄZAŃ ORAZ WIELU NOWYCH, JAK KAMUFLUJĄCY, NICZYM KAMELEON, KOMBINEZON, CZY NOWE UMIEJĘTNOŚCI ZMYLANIA TROPU. ODPAL METAL GEAR SOLID 4 I CIESZ SIĘ JEDNĄ Z NAJLEPSZYCH GIER,

JAKIE KIEDYKOLWIEK POWSTAŁY.

MENU // SIERPIEŃ 2008

SPECJAŁ

030> skate. 2
Nowe miasto, nowe wyzwania – widzieliśmy na własne oczy sequel najlepszej skejtówki i śpieszymy z raportem. Pierwsze screeny!

038> inFAMOUS
To jedna z najgorętszych nowych gier tegorocznego E3. Tak jesteśmy na nią nakręceni, że przygotowaliśmy specjalny raport.

042> GEARS OF WAR 2
Tej pozycji nikomu chyba nie trzeba przedstawiać. Podsumowujemy wszelkie udostępnione informacje na temat nadchodzącego hitu.

046> WĘDRÓWKI Z DINOZAURAMI
O ginących gatunkach gier. Gdzie podziały się przygodówki, survival horrory, platformówki – tylko tu i teraz w pasjonującej rozprawce Doktora Maxa.

048> LITTLEBIGPLANET
Jedna z największych armat Sony na tę jesień poddana dokładnym oględzinom radośnie z socjalgamigowanej hardcore'owej ekipy NEO+

NEWSFLASH

008> E3 2008: KONFERENCJE
Konferencje prasowe trzech gigantów – producentów konsol.

014> RESIDENT EVIL 5
Wrażenia z pokazów Resident Evil 5.

018> PRINCE OF PERSIA
W akcji wygląda przepięknie.

022> MIRROR'S EDGE
Klimatyczna, nowatorska, a czy grywalna?

026> STREET FIGHTER IV
Wielki powrót Kena, Ryu i reszty ekipy!

028> SOCOM: CONFRONTATION
Najnowsza część sieciowej rozwałki pod lupą.

NEON I INNE

009> SPYTAJ CHMIELARZA
Wy pytacie – Adrian Chmielarz odpowiada.

030> CHARTS
Co najlepiej sprzedaje się na świecie, a co w Polsce?

036> OSTATNI LEVEL
Felieton Jakuba Żulczyka specjalnie dla Was.

052 RECENZJE
Jak zawsze, felieton otwierający recenzje.

071> RPGAMER
Wieści z erpegowego świata po E3.

072> GRYWALNA GROZA
Jak na E3 zaprezentowały się horrory?

073> PROJEKT: MGS
Ciekawostki na temat MGS4

084> COMBAT EVO
Sekrety drużynowej gry w HALO 3 i inne.

075> RETROSPEKCJA
Link, Zelda, Ganondorf i wielka przygoda.

096> FAQ
Listy od czytelników w imadle Dr Maxa i Miela

098> FINISHER
Punchliner Grabarza na zakończenie.

RECENZJE

053> WALL-E
056> FINAL FANTASY TACTICS A2
057> TOO HUMAN
060> FERRARI CHALLENGE TROFEO PIRELLI
061> UNREAL TOURNAMENT III /X360
062> HELLBOY: THE SCIENCE OF EVIL
063> NBA BALLERS: THE CHOSEN ONE
064> NARUTO ULTIMATE NINJA HEROES 2: THE PHANTOM FORTRESS
065> BATTLE OF THE BANDS
065> FAMILY TABLE TENNIS
065> POP
065> DR. MARIO AND GERM MUSTERS
065> ACTIONLOOP TWIST
065> PROTOTHEA
066> SOULCALIBUR LEGENDS
068> OKAMI
069> INNOCENT LIFE: A FUTURISTIC HARVEST MOON
070> SINGSTAR vol. 2

ROBERT LUDLUM'S

THE BOURNE CONSPIRACY™

PREMIERA:
27.06.2008!

WCIEL SIĘ W JASONA BOURNE'A I...

STAŃ SIĘ BRONIĄ DOSKONAŁĄ!

WWW.BOURNETHEGAME.COM

16+
www.pegi.info

XBOX 360™

PLAYSTATION 3

SIERRA

HIGH MOON STUDIOS

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE
CD PROJEKT

„The Bourne Conspiracy" interactive software © 2008 Vivendi Games, Inc. „Wszelkie prawa autorskie do postaci, wydarzeń i powieści „The Bourne Identity" © 1980 zastrzeżone na rzecz Roberta Ludluma. Wszelkie prawa zastrzeżone. Opracowane przez High Moon Studios, LLC. Loga High Moon Studios są zarejestrowanymi znakami handlowymi High Moon Studios, LLC. Również loga Sierra są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi Sierra Entertainment, Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Loga THX są znakami handlowymi THX Ltd., które mogą być zarejestrowane w niektórych jurysdykcjach. Wszelkie prawa zastrzeżone. „PS", „PLAYSTATION" i logo „PS" Family są zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, i loga Xbox są znakami handlowymi grupy Microsoft i są wykorzystywane na licencji nadanej przez Microsoft.

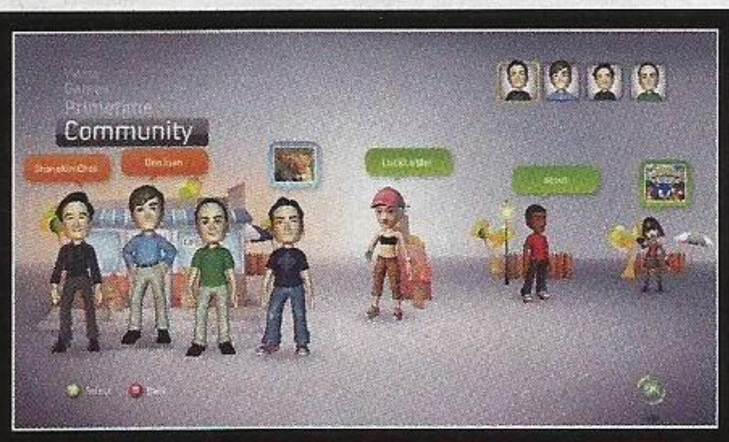
NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2008

LOS ANGELES, 15-18 LIPCA 2008

E3 ZDOMINOWAŁO NEWSY W TYM NUMERZE. RELACJĘ ROZPOCZYNAMY OD KONFERENCJI GIGANTÓW, A NA KOLEJNYCH STRONACH PRZEJEDZIEMY SIĘ PO GRACH. ZAPRASZAMY!



XBOX: NOWY DASHBOARD I AVATARY

Od Sony Microsoft skopiował SingStara, Buzza i EyeToya, a od Nintendo zakosił Miiludki. Dla niepoznaki nazwano je avatarami. Zaprezentowano je przy okazji nowego wyglądu dashboardu, który wraz z kolejną aktualizacją konsoli nazywać się będzie Xbox Live Experience. Wirtualne ludziki będzie można przebierać na tysiące sposobów, a podobno producenci gier (w tym twórcy Fallouta 3) wyrazili chęć opracowania dodatkowych ciuchów związanych z ich grami. XBL Experience podzielony zostanie na kanały. W jednym z nich, Community, widoczne będą avatarki Waszych przyjaciół, gdy tylko zalogują się oni do Live! Pomyślcie, jakie zrobicie wrażenie, gdy nagle Wasz ludek pojawi się w zbroi żołnierza Bractwa Stali.

Znajomych zaprosicie na imprezę Live Party (dla maksymalnie ośmiu osób) i pokażecie im na przykład fotki z wakacji, a każdy z nich zobaczy je u siebie na ekranie telewizora. Wraz z setką innych osób na kanale Primetime weźmiecie udział w teleturnieju – Microsoft podpisał umowę z firmą Endemol, a owocem współpracy jest gra 1 against 100, dzięki której zobaczycie jak to jest odpowiadać na pytania, gdy cały świat patrzy.

W zakładce My Xbox pojawią się informacje o zdjęciach, filmach, piosenkach trzymanych na dysku, a także profil gracza, z gamertagiem i achievementami. Kto nie chce się bawić w avatary, zachowa swój Gamer Picture. Nie zginą również tapety, będą widoczne w tle (a przynajmniej ich górna połowa). Pozostawiono też coś dla fanów starego Dasha. Naciśnięcie przycisku Guide na padzie ma przywołać pomniejszone, znajome menu. Update dasha ma zmienić kilka rzeczy, ale jeszcze dwie wydają się dość istotne: będzie można instalować gry na twardym dysku (!), a także pojawi się wsparcie dla natywnych rozdzielczości monitorów 16:10, czyli np. rozdziałka 1680 x 1050.

Rozpoczął Microsoft, a dzień później armaty wytoczyły Nintendo i Sony. Jedziemy zatem chronologicznie...

MICROSOFT

Konferencja prasowa Microsoftu była nudna. Nudna z perspektywy graczy czekających na zapowiedzi nowych gier oraz nowe informacje dotyczące kilku projektów utrzymywanych w tajemnicy. Ani słowa o Alan Wake, choć wiemy, że powstaje, ma się dobrze i do końca roku powinniśmy o nim usłyszeć. Ani słowa o Halo Blue, nowej grze z uniwersum Halo, w której nie pojawi się Master Chief. Nawet third-party developerzy nie dopisali – cisza w temacie Chronicles of Riddick: Assault of Dark Athena, brak informacji na temat Brutal Legend. Jedyny naprawdę gorący i megaszokujący news to **Final Fantasy XIII również na Xboxa 360**. Więcej informacji na ten temat znajdziecie w RPGamerze.

E3 2008 posłużyło firmie do lansowania gier, o których wszyscy dobrze wiedzą. O tym, co ukaże się przyszłości, dowiemy się być może w Lipsku, na pewno na TGSie i pewnie później, pod koniec roku.

Konferencja MS została przygotowana tak, by jak najmocniej uderzyć w Sony. Najgorętsze gry, jak Fallout 3, FFXIII, Resident Evil 5 pokazano właśnie u giganta z Redmond, a multiplatformowy status „trzynastki" musiał zgasić uśmiech na ustach bonzów Sony. Dla tej gry amerykańscy fani FF mieli przesiąść się z PS2 na PS3, teraz być może kupią X360.

Microsoft pokazał przy okazji, na czym polega nowa polityka firmy. Skoro gry są w większości multiplatformowe, zachętą do zakupu dla hardcore'owców ma być możliwość ściągnięcia z sieci ekskluzywnych dodatków. A te trafią wyłącznie na Xboxa 360. Najpierw GTA IV, teraz Fallout 3 – domem prawdziwych graczy ma być konsola Microsoftu.

ZAGRAJMY JESZCZE RAZ

Domem nie-graczy raczej się nie stanie, chociaż Amerykanie dwoją się i troją, żeby ten stan rzeczy zmienić. Znaczna

Konferencja Microsoftu: „the dev formerly known as CliffyB" demonstruje kapitalne Gears of War 2

część konferencji poświęcona była właśnie grom imprezowo-towarzyskim. Tyle tylko, że w tym temacie Microsoft nie pokazuje niczego nowego, chwaląc się spóźnionymi o kilka lat zrzynkami. Lips to SingStar z możliwością wrzucenia własnych piosenek. Ciekawe jak sobie poradzi z deathmetalowymi kawałkami. You're in the Movies podrabia EyeToya, a Scene It? Box Office Smash! jest niczym innym, jak odpowiedzią na Buzz! Od dawna narzekaliśmy na brak tego typu gier na tej maszynie, czy dziś jednak nie jest na nie odrobinę za późno?

Co ciekawe, Lips doczekało się prezentacji, a Guitar Hero: World Tour i Rock Band 2 już nie. O World Tour mówił Kai Huang z RedOctane, najwyraźniej zadowolony z faktu, że (jeśli wierzyć danym, którymi chwali się Microsoft) osiemdziesiąt procent ze wszystkich kupionych online piosenek do Guitar

Hero trafiło do posiadaczy Xboxa 360. W grze znajdzie się aż osiemdziesiąt pięć kawałków, do ściągnięcia będzie pełny, nowy album Metalliki, a wersja na klocka otrzyma dodatkowy R.E.M. Track Pack.

Rock Band 2 pojawi się jako czasowy exclusive na X360. Pojawią się piosenki AC/DC, Pearl Jam, Megadeth, Interpol, Boba Dylana oraz „Shackler's Revenge" Guns N'Roses z ich nadal nie wydanego albumu „Chinese Democracy", osławionego obsuwą dłuższą nawet niż Duke Nukem Forever (fani Axla czekają od 1994 roku!). RB2 ma być kompatybilne z pierwszą częścią, co przełoży się na liczbę pięciuset songów dostępnych już pod koniec roku.

KLUCZEM JEST LIVE!

Jest dwanaście milionów abonentów, co pięć sekund dołącza się kolejny, a wszyscy razem wydali już ponad miliard dolarów – zdecydowanie jest czym się chwalić, dlatego sporą część konferencji poświęcono usłudze internetowej Xbox Live.

JEDYNY NAPRAWDĘ GORĄCY I MEGASZOKUJĄCY NEWS Z KONFERENCJI MICROSOFTU TO ZAPOWIEDŹ FINAL FANTASY XIII RÓWNIEŻ NA XBOXA 360

News miesiąca: Final Fantasy XIII będzie dostępne zarówno na PlayStation 3, jak i Xboxa 360. Kiedy? Nie wiadomo

Jak przeczytacie na kolejnych stronach, zapowiedziano nową Galagę i Geometry Wars, a także ekskluzywny dodatek do Portala o podtytule Still Alive. Dla nie-graczy przygotowano coś, z czym Sony niespecjalnie się spieszy (a może nie potrafi sobie poradzić?). Umowa z gigantyczną wypożyczalnią filmów DVD Netflix pozwoli jej abonentom streamować przez Xboxa 360 dowolny z dziesięciu tysięcy filmów, oczywiście bez dodatkowej opłaty. Na początku ich jakość pozostawi sporo do życzenia, ale z czasem standardem stanie się HD. Już teraz w wysokiej rozdzielczości można oglądać filmy dzięki usłudze VOD (video on demand). Dwóch nowych partnerów to NBC oraz Universal Studios. To wszystko dla Ameryki, Europa na razie musi zadowolić się filmami MGM i Constantin Film. Przy okazji dowiedzieliśmy się, że dzięki usłudze VOD Microsoft jest największym dostawcą filmów HD, bijąc na głowę wszelkie kablówki. Sony można chwalić za Blu-raya, ale MS też nie ma powodów, by chować głowę w piasek.

NIE BYŁO NAJGORZEJ

Czy to wszystko (plus nowy dashboard i odpowiedniki Miiludków opracowane przez Rare, o których możecie przeczytać w ramce) wystarczy, by sprzedać kolejne dziesięć milionów konsol w Stanach? Czy Microsoft jest w stanie zarobić na grach kolejne 2,7 miliarda dolarów w ciągu roku? Do końca 2008 ma być dostępnych ponad tysiąc tytułów, w tym gorące nowości, jak Prince of Persia, Call of Duty 5, Tomb Raider Underworld, Mirror's Edge oraz Pro Evolution Soccer 2009. Na pewno nie zabraknie dobrych gier.

Krótko podsumowując, konferencja Microsoftu nie była porywająca, oprócz informacji o Final Fantasy XIII obeszło się bez większych szokerów. Jeśli oczekiwaliście informacji o zupełnie nowych grach, mogliście poczuć się zawiedzeni. Zupełnie jak my. Konferencja służyła zupełnie innym celom, niż zapowiadanie gier mających ukazać się „kiedyś tam albo nigdy", czego oczywiście żałujemy. Kochamy informacje o nowych grach.

NINTENDO

Tegoroczne E3 pokazało dobitnie, że Nintendo doskonale wie, z kogo może wydoić najwięcej kasy. Oczywiście z casuali, HaCe nie mieli na czym zawiesić oka.

Każdy, kto liczył, że w tym roku Big N pokaże swoją bardziej tradycyjną, skierowaną do wieloletnich fanów twarz, musiał być srodze zawiedziony. Dwanaście miesięcy temu wszyscy byliśmy zaskoczeni liczbą sprzętu, jaki zaserwowało Nintendo (przypomnijmy: Wii Balance Board, Wii Wheel oraz Zapper), a przy okazji zawiedzeni ilością gier. Spodziewaliśmy się, że nie można popełnić dwa razy z rzędu tego samego błędu, jednak Satoru Iwata i spółka pokazali, że potrafią jeszcze bardziej rozminąć się z oczekiwaniami branży i fanów. Trafiając przy okazji w segment rynku przynoszący grube miliony dolarów.

STARE ZABAWKI

Hasłem przewodnim konferencji Nintendo było wywoływanie uśmiechu u każdego, kto zetknie się z ich produktami. Uśmiechy, niestety politowania, budziła z pewnością Cammy Dunaway z Nintendo of America, która prowadziła w tym roku przedstawienie swojej macierzystej firmy. Zaczęła od wzruszającej inaczej historii, jak to chciała być super matką i wraz z synem wybrała się na snowboard, czego efektem był skręcony nadgarstek. Co ma piernik do wiatraka? Po chwili na scenie pojawił się Shaun White na Wii Balance Board, prezentując firmowany swoim nazwiskiem snowboard od Ubisoftu. Jak łatwo się domyślić, wersja na sprzęt N różni się od reszty platform. Jednak nie tylko sterowaniem, by ukryć słabszą moc pod maską, Wii Shaun utrzymany jest w komiksowym, nieco karykaturalnym stylu i wygląda to całkiem sympatycznie, przynajmniej dopóki nie puści się obok obrazu z PS3 lub Xboxa 360.

HASŁEM PRZEWODNIM KONFERENCJI NINTENDO BYŁO WYWOŁYWANIE UŚMIECHU U KAŻDEGO, KTO ZETKNIE SIĘ Z ICH PRODUKTAMI. OKEEEEEEJ...

Nintendo chciało także uspokoić wszystkich, którzy zainwestowali w kolejne przystawki tej firmy. Podczas konferencji zaprezentowano krótkie trailery ze Star Wars: The Clone Wars, Rayman Raving Rabbids oraz Call of Duty: World at War – trzech gier od niezależnych developerów, które premierę będą miały tej jesieni.

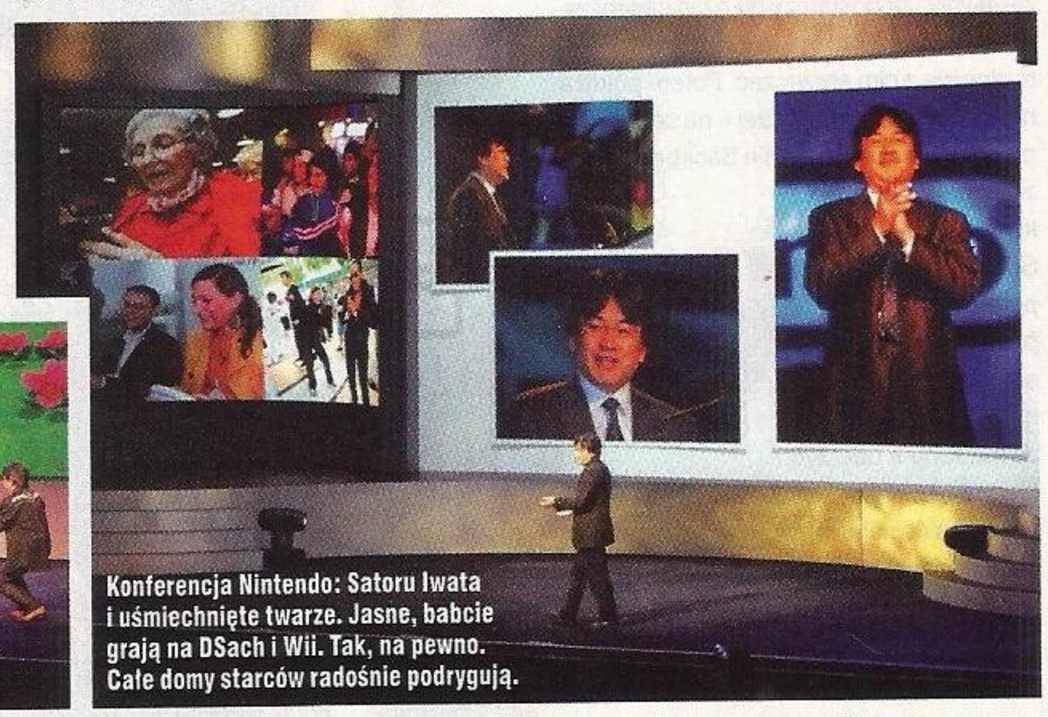
NOWE ZABAWKI

Nintendo nie poprzestało jedynie na eksploatowaniu zatrzęsienia sprzętu, jaki już wypuścili na rynek. Satoru Iwata wspomniał, że trzeba serwować graczom ciągle coś nowego, by się nie znudzili, szczególnie, gdy konkurencja kopiuje najlepsze pomysł (to był zrozumiały przytyk do Microsoftu).

Pierwsza nowinka wypłynęła przy okazji Animal Crossing: City Folk, czołowego projektu Nintendo na tegoroczny okres przedświąteczny. To urządzenie to WiiSpeak, czyli mikrofon umożliwiający rozmowy w czasie rozgrywki, a stawiany na telewizorze zaraz obok czujnika ruchu. Dlaczego nie zdecydowano się po prostu na headseta? Podobno rozwiązania wybrane przez Nintendo pozwoli uczestniczyć w zabawie wszystkim osobom przebywającym w pokoju. My chyba jednak wolelibyśmy, żeby sąsiedzi niekoniecznie słyszeli, co wykrzykujemy do mikrofonu podczas gry. A samo Animal Crossing wygląda niemal identycznie, jak na GCN, które z kolei wyglądało na grę z Nintendo 64. Czyli: nie ma się czym zachwycać, bo możliwość zaproszenia trzech znajomych do swojego miasta poprzez sieć to również nie jest jakieś niebotyczne osiągnięcie.

Ciekawiej wypadła druga przystawka, czyli Wii Motion Plus. Ta mała kostka podpinana do portu u dołu wiilota, to zestaw dodatkowych sensorów, dzięki czemu sterowanie ma być bardziej precyzyjne, a wierne w stu procentach przeniesienie do gry ruchów gracza łatwe, jak nigdy przedtem. Z jednej strony zapala nam się lampka, że przecież Nintendo od razu powinno zaprojektować kontroler tak, by nie wymagał tego typu poprawek. Z drugiej jednak ciekawi jesteśmy możliwości, jakie niesie ze sobą Wii Motion Plus. Gadżet premierę będzie miał wiosną 2009, a N wrzuci sztukę do każdej kopii Wii Sports Resort. Tak, dobrze myślicie, najpopularniejszy tytuł na Wii doczeka się sequela. Więcej na kolejnych stronach.

I to by było właściwie wszystko, co pokazała w tym roku firma hydraulika. Skupiono się totalnie na niedzielnych graczach, prezentując gierki proste i tanie. Podczas konferencji szef firmy wspomniał wprawdzie,



Konferencja Nintendo: Satoru Iwata i uśmiechnięte twarze. Jasne, babcie grają na DSach i Wii. Tak, na pewno. Całe domy starców radośnie podrygują.

SPYTAJ CHMIELARZA

WY PYTACIE – ADRIAN CHMIELARZ ODPOWIADA

Andy Hanzar:
Chciałbym poznać Twoje zdanie o pewnym zjawisku, które od jakiś dwóch lat pojawia się w świecie gier, a mianowicie coraz krótszych trybach singleplayerowych w większości lepszych tytułów na konsole. Żeby nie szukać daleko, wystarczy wspomnieć takie tytuły, jak Ghost Recon Advanced Warfighter 2, Call of Duty 4 czy Army of Two. Czy to chwilowe zjawisko i developerzy znów zaczną robić gry, w których single potrwa więcej niż jakieś 5 do 8 godzin, czy też trzeba się zacząć przyzwyczajać do takiego stanu rzeczy?
I tu nasuwa się też kwestia wersji pecetowych tych gier (no, może nie wszystkich), bo krótki tryb SP w większości gier rekompensują czasem zawrotne liczby modów. Czy naprawdę nie ma możliwości, aby fani mogli tworzyć mody do gier na konsole, czy jest to w ogóle możliwe?

ADRIAN:
Ad.1: W tej chwili krystalizuje się model: krótki single player, a jak chcesz przedłużyć sobie zabawę, to przerzuć się na multiplayera. Powodów powstania takiego modelu jest sporo, ale główne są dwa:
a) Książki, kino, telewizja, komiksy, gry – wszystko to walczy o wolny czas człowieka po powrocie z pracy czy szkoły. A tego czasu ludzie nie mają tak dużo, i o wiele więcej z nich kupi, zagra i skończy grę 5 godzinną niż 50 godzinną. I mnie się to podoba, wolę 5 godzin takiego wypasu i pełnej satysfakcji, jak CoD4, niż 40 godzin tak przytłaczającej nudy, jak Assassin's Creed.
b) Kiedyś robiło się panopka do gry w dwie godziny. Dzisiaj w dwa miesiące. Po prostu więc tedy w tym samym czasie developmentu (np. 2 lata) można zrobić mniej grafiki, ergo: krótszą grę.

Ad.2: Moim zdaniem nie ma szans. Epic coś tam próbuje, są fajne mody do UT3. Ale ani Sony, ani Microsoft nie chcą, żeby świat ich konsol został zalany syfem. Bo, bądźmy szczerzy, 99% modów to strata czasu, delikatnie rzecz ujmując.

S!X3: Twój nowy projekt to podobno miał być survival horror. Jak sądzisz, survival horrory powinny straszyć tym, co czai się za rogiem, czy tym co widać na ekranie?

ADRIAN: To... Nie... Miał... Być... Survival... Horror. Blisko, ale jednak nie tędy droga. A odpowiadając na pytanie: a dlaczego by nie miały straszyć i jednym, i drugim?

Devil Fajfus: Jaka gra z obecnej generacji konsol spodobała Ci się najbardziej?

Adrian: Top 5 – Call of Duty 4, Gears of War, Uncharted, Devil May Cry 4, The Darkness.

Sildar: Czy któreś z już wydanych gier staną się Twoim zdaniem ikoną obecnej generacji? Czy na konsolach obecnej generacji są gry, które staną się punktem odniesienia dla swojego gatunku na długie lata (patrz: Halo, GTA w poprzedniej generacji)?

Adrian: Graficznie – Gears of War. Wszyscy developerzy teraz uznają tę grę za punkt odniesienia. Natomiast pod względem grywalności Gearsy i Call of Duty 4. Gearsy, bo teraz już praktycznie nikt sobie nie wyobraża zrobienia shootera bez jakiejś formy cover systemu. Natomiast Call of Duty 4 ustawiło niewiarygodnie wysoko poprzeczkę grywalności i szczękopadu, i również pod tym kątem jest punktem odniesienia.

raf: Najpierw link: **http://www.tinyurl.pl?AEh7PruS**
Krytyk, który jedzie niemiłosiernie każdą nową grę (może poza Call of Duty 4) okazał się wielbicielem waszego Painkillera :) Teraz może pytanie. Czy trudno jest stworzyć coś nowego, gdy poprzedni projekt został dostrzeżony, a włożyło się w niego wiele pracy i serca?

Adrian: Nie. Nas zawsze ciągnie do nowych wyzwań. Zresztą, jak pracujesz ciężko kilka lat nad jedną grą, to potem automatycznie ma się ochotę na odskocznię. A recenzję widzieliśmy, the best review ever. IF ONLY IT HAD TITS AND WAS ON FIRE....

Adrian Chmielarz jest szefem ekipy People Can Fly, która jest częścią Epic Games. Obecnie zespół PCF pracuje nad nowym projektem na konsole. Pytania do Adriana ślicje pod adresem redakcja@neo-plus.pl lub postujcie na naszym forum internetowym.

N(e)O COMMENTS

gulash@neo-plus.pl

Widzieliśmy już wspólnie wiele edycji E3, ale tegoroczna wystawa niemal na pewno zapisze się w historii jako najmniej efektowna i pozbawiona fajerwerków. Wprawdzie E3 powróciło z obskurnego hangaru do Convention Center, ale wielu wydawców po prostu nie wykupiło powierzchni pod stoiska. Jestem również rozczarowany liczbą zapowiedzianych gier. Te naprawdę ciekawe można swobodnie policzyć na palcach obu rąk. Pamiętacie coś takiego z poprzednich lat?! Cała branża w tym roku zagrała tak bezpiecznie, jak to tylko możliwe.

Konferencja Microsoftu była okej – myślę, że zrobili dokładnie to, co musieli. Ponieważ coś nie słychać za wiele (mam nadzieję, że na razie) o mocnych exclusive'ach na przyszły rok, pokazali cztery swoje pozycje na tę jesień (Gears, Fable, Banjo, Pinata), wzięli na konferencję najlepsze tytuły multiplatformowe (Resident, Fallout, Rock Band i Guitar Hero), a potem uderzyli w dwa punkty, w których największe sukcesy odnosi ich konkurencja. Casual i social gaming. SingStar, Buzz, EyeToy, Miiludki, wypożyczalnie filmów przez net. Gry są i będą, czas podbijać nowe rynki – taki jest sygnał. Zobaczymy, jak przyjmą to te „nowe rynki" właśnie – bo Xboxowi gracze nie mają o co się martwić; bez wątpienia będzie w co grać. Zapowiedź Final Fantasy XIII na Xboxa 360 (i innych erpegów Square) to mocne uderzenie i nie da się ukryć, że największa niespodzianka E3. Przyznacie, że nieco psuje wrażenie fakt, że jest to gra multiplatformowa.
Ale jednak – to wielka bomba.

Byłem zażenowany konferencją Nintendo. Zanim fani Wii będą mieli ochotę mnie zlinczować – weźcie pod uwagę fakt, że ja również jestem fanem gier Ninty. Gier pokroju Mario, Zeldy, Metroida… A niekoniecznie Wii Sports, które na swój sposób szanuję, ale nie widzę w nim – pardon maj frencz – nic zajebistego. Gdy Cammy opowiadała swoje przerażające przygody na snowboardzie, a – jak to dość trafnie określił Mielu – „zbakany" Shawn White pokazywał jazdę na wiiboardzie w swojej grze, poczułem pewien niepokój. Jak zobaczyłem sequel Wii Sports 2, w którym główną atrakcją jest rzucanie frisbee psiakowi na plaży, ten niepokój przerodził się w przerażenie. A widząc na scenie zespół muzyczny składający się z Shigeru Miyamoto i ludzi z Nintendo America „grający" za pomocą wiilotów i gruch zrobiło mi się autentycznie źle na sercu. I deko w żołądku. Ja wiem, że te gry mają wywoływać uśmiech na twarzach, że są dla wszystkich, że sprzeda się ich gazilion egzemplarzy, ale gdzie, jak nie właśnie na E3 pokazywać tym wszystkim, którzy przez lata wielbili Zeldę, Maria i jego ekipę, czy Samus Aran, a tym samym wspierali Ninty nawet w ciężkich czasach, że dba się o nich, myśli o nich i szykuje coś dla nich? Bo przecież nie uwierzę, że sprawny na umyśle i w palcach gracz będzie godzinami rzucał wirtualnemu psu wirtualne frisbee! A gdy potem czytam wypowiedzi Reggiego, który mówi mniej więcej tak „no co, no co, hardkorowcy dostaną przecież Animal Crossing na Wii i GTA na DSa", a do ognia dorzuca Miyamoto twierdząc, że muszą przemyśleć dogłębnie konstrukcję Zeldy i Maria, by zupełnie nowi i świeży w temacie gracze mogli się bawić, to przed oczyma staje mi… Mario na sankach z Wiiboardem. Zelda Fishing Fantasy. Strzelnica Metroid Prime. Czyli p-i-e-r-d-o-ł-y. Jak będzie z Nintendo, zobaczymy. Dla mnie jasnym jest, że przerzucają 90 procent swojej mocy na casuali. Ich sprawa.

Sony zagrało najbardziej gamersko z całej trójki. Posiadacze PlayStation od dawna już mają SingStara, Buzza, EyeToya; będzie Home (kiedyś…), to będą i avatary. Pokazali, jak idą prace nad Resistance, LittleBigPlanet i inFAMOUS. Zapowiedzieli cztery zupełnie nowe „duże" gry – MAG, God of War III, Ratchet, DC Universe Online. Nieco później zdradzili więcej o MotroStorm 2 i Killzone 2, które z dnia na dzień wygląda coraz lepiej. No tak, wypożyczalnia filmów połączona ze sklepem i możliwość przerzucania filmów na PSP też będzie. W USA już jest.
Niemniej Soniaczom zabrakło jakiegoś mocarnego uderzenia na koniec, takiego, jak multiplaftormowy Final. Teaser God of War III był niezły, ale wszyscy chyba wiedzieli, że gra jest produkowana. Wiemy o sequelu Uncharted, czemu nie pokazać trailerka? Heavy Rain, dwie nowe gry Team Ico, Tekken 6…
To wszystko czeka na swoją kolej, Być może na Lipsk, a może na tegoroczny TGS.

Jak zawsze, pozostaje czekanie na nowe informacje. Ech… ■■

że zespoły odpowiedzialne za Zeldę i Mario pracują nad swoimi tytułami na Wii, ale to było wszystko, co padło na ten temat. W późniejszym wywiadzie Miyamoto potwierdził, że trzecia odsłona Pikmina jest w produkcji, ale nie zdecydowano się jej pokazać na wystawie. Nintendo do Los Angeles przywiozło ze sobą ledwie kilka tytułów, nie tylko nie dając nam wglądu w co będziemy grać przez najbliższy rok, ale skąpiąc informacji nawet na temat niektórych produkcji, które trafią na półki za kilka miesięcy. Nintendo zamieniło swoją konferencję w wielki show dla nie-graczy.

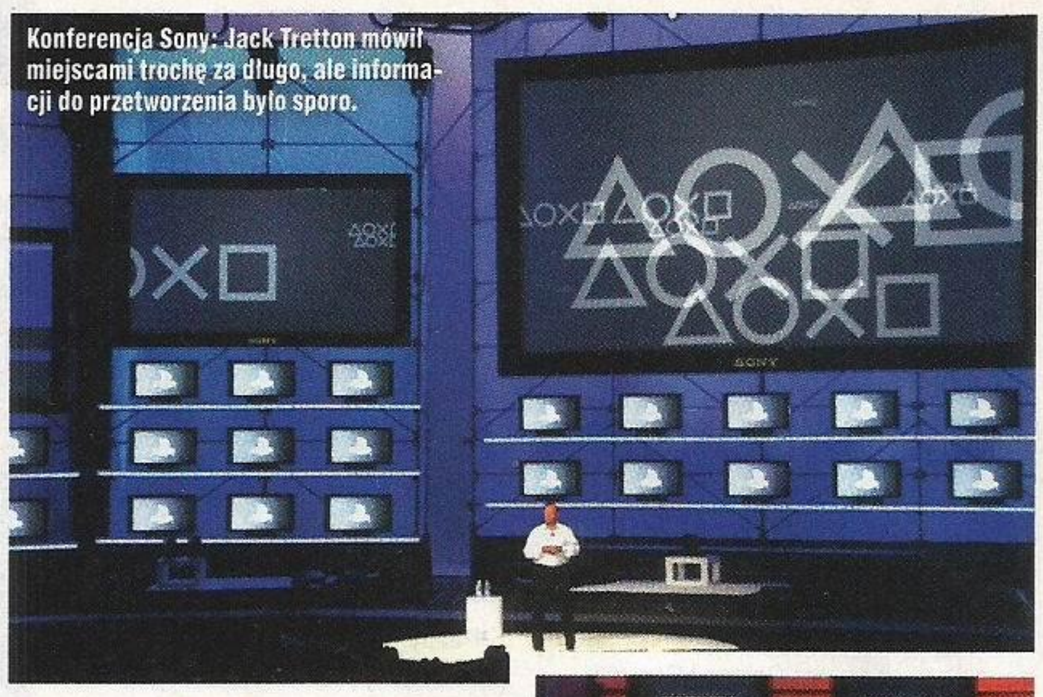
SONY

Jak to jest mieć na rynku trzy całkowicie odmienne platformy i zachować twarz w obliczu silnej konkurencji?

Zaczęło się tak sobie. Najpierw strasznie dynamiczna mieszanka materiałów video, później kilka udanych, ale też kilka słabszych żartów w wykonaniu Jacka Trettona. Garść ciekawostek z historii na pewno zawsze się przydaje i wprowadza sympatyczny klimat, zrobiło się dość sentymentalnie. Prezydent SCEA opowiadał o dziesięcioletniej wizji, która rozpościerana jest zawsze na początku życia każdej konsoli PlayStation. Ile w tym prawdy, a ile szczęścia – nie czas teraz to osądzać, ale prawdą jest, że PS2 jest na rynku i będzie na nim silne przez kolejne długie miesiące, a o konsolach GameCube i Xbox nikt już nawet nie wspomina. Tretton zapewnia, że przed dwoma laty został opracowany kolejny plan na dekadę życia PS3. „Gdy inne firmy stawiają na cykl maksymalnie pięcioletni, my skupiamy się na tym, by wspierać nasze platformy przez bite dziesięć lat" – mówi JT. Racja, ponieważ na PS2 w tym roku uderzy jeszcze kilka świetnych gier, których się raczej nie spodziewaliśmy. W tej wyliczance znajduje się m.in. Mercenaries 2, SW: Force Unleashed, Yakuza 2 czy kolejne SingStary i seria sportówek od EA. Ponad sto trzydzieści milionów sprzedanych konsol to nie wszystko, na co stać Sony. Jesienią uderzy kolejny zestaw konsoli poprzedniej generacji. Za równowartość 149$ będzie można wyhaczyć cienką PS two w zestawie z grą Lego Batman i animowanym filmem DVD o superbohaterach. Idealny prezent dla malucha w cenie, która u nas nie powinna przekroczyć 450 złotych. W sumie najpopularniejsza konsola Sony dostanie w tym roku sto trzydzieści gier, co jest ilością wprost niesamowitą zważywszy na fakt, że swoją premierę miała ponad osiem lat temu.

TANIA KLASYKA I NOWOŚCI

Oczkiem w głowie Sony jest PS3. Najpierw pokazano potyczkę z Lewiatanem, jaką przyjdzie stoczyć fanom strzelania w Resistance 2. Ted Price, producent R2, zapewnia, że dostarczy na czas najlepszego shootera tej jesieni. Widząc grę w akcji trudno się z nim sprzeczać. Potem pokazano LittleBigPlanet, a raczej – na specjalnie przygotowanym poziomie Sackboy prezentował wyniki sprzedaży. Sony w tym roku pchnęło w sumie pięć milionów konsol w Stanach Zjednoczonych i ogłosiło, że ma zamiar uderzyć na rynki Ameryki Łacińskiej. Przesympatyczna kukiełka przebiegła na tle planszy prezentującej nadchodzącą serię Platynową. Za trzydzieści dolarów (u nas pewnie okolice stówki) jesienią będzie można kupić Resistance, MotorStorm, Call of Duty 3, Assassin's Creed, Ninja Gaiden czy Obliviona. Wracając na chwilkę do LBP – będzie doskonałe i innowacyjne. Więcej w raporcie z grania na 38 stronie.



Konferencja Sony: Jack Tretton mówił miejscami trochę za długo, ale informacji do przetworzenia było sporo.

SŁAWNE SŁAWY

Recenzję Buzz! na PS3 mogliście przeczytać w Neo Plus przed miesiącem. Jesienią uderzy jeszcze kilka razy w wersji na PS2, PSP i PS3. Cieszyć się też należy z tego, że Sony wreszcie „wymyśliło PSowego gamertaga", jak ujął to jeden z komentatorów. „Zajęło im to cztery lata", dodał. W przyszłości PSN ID będzie rozpoznawane we wszystkich miejscach związanych z PlayStation (fora, sklepy, portale społecznościowe graczy, itp.).

Sławami są Ratchet i Clank. Powrócą na PS3 już niedługo, tym razem w grze do ściągnięcia z PSN za piętnaście dolarów w USA, a w Europie dostępnej również na płytach Blu-ray. Zaprezentowano fragment zapowiedzianego juz wcześniej inFamous (więcej w materiale na str. 48), oraz zwiastuny trzech nowych pozycji – M.A.G., DC Universe Online oraz God of War III, a także kilka nowości na PSNa – o tych grach przeczytacie na kolejnych stronach.

FILMOWO I TELEWIZYJNIE W DOMU

Na dniach wszyscy, którzy mają Gran Turismo 5: Prologue, ściągną aktualizację poprawiającą kilkanaście elementów rozgrywki. W obliczu tego, że twórca serii – Kazunori Yamauchi – przyznał, że wprawdzie prace idą pełną parą, ale nie jest w tym momencie w stanie potwierdzić, kiedy zostaną ukończone, zapowiedź kolejnych łatek i ulepszeń nie dziwi. GT TV przejdzie spory lifting i stanie się domem motorsportu.

CENA PS3 NIE SPADNIE, ALE ZA TO OD WRZEŚNIA DOSTĘPNY BĘDZIE MODEL Z 80GB DYSKIEM TWARDYM. RESZTA WYPOSAŻENIA SIĘ NIE ZMIENI

Sławami są Ratchet i Clank. Powrócą na PS3 już niedługo, tym razem w grze do ściągnięcia z PSN za piętnaście dolarów w USA, a w Europie dostępnej również na płytach Blu-ray. Zaprezentowano fragment zapowiedzianego juz wcześniej inFamous (więcej w materiale na str. 48), oraz zwiastuny trzech nowych pozycji – M.A.G., DC Universe Online oraz God of War III, a także kilka nowości na PSNa – o tych grach przeczytacie na kolejnych stronach.

W HD, oczywiście, od sierpnia. HOME – trafi na rynek jesienią w formie publicznej bety, a oczekiwania graczy mają być zaspokojone na sto, a może i dwieście procent. Zebrania klanów w pomieszczeniach dedykowanych danej grze wyglądają na świetny pomysł. Potencjał jest wielki, ale naprawdę chcemy to już zobaczyć. Naprawdę.

Odpowiedzią na sklep video Xboxa 360 jest PSN Video Store. Zmaterializował się dzień po konferencji w USA, ale za to z możliwością przenoszenia filmów na PSP, a także kupowania produkcji największych studiów filmowych. Ceny? Wypożyczenie od dwóch do pięciu dolarów, kupno – od dziesięciu do piętnastu. Na początku 2009 również Europa dostanie swój sklep/wypożyczalnię. Co ciekawe, jeszcze jesienią wszyscy wahający się nad zakupem PSP dostaną zestaw wart swojej ceny. Warta 199 zielonych banknotów paczka będzie zawierała: konsolkę, kartę pamięci 1GB, grę Ratchet and Clank: Size Matters i film na UMD „Skarb Narodów: Księga tajemnic". PSP sprzedaje się jak świeże bułeczki, a ten zestaw powinien dodatkowo zwiększyć popyt. Cena PS3 na razie nie spadnie, ale od września dostępny będzie model z 80GB dyskiem twardym. Reszta wyposażenia będzie identyczna, jak w obecnie sprzedawanej wersji 40GB. ■■

OFFICIAL VIDEO GAME

0,01 sec.

TO RÓŻNICA MIĘDZY BIEGACZEM A BOHATEREM!

Zwycięstwo jest o włos kiedy rywalizujesz w największych igrzyskach świata. Stań do 38 zawodów ujętych w 10 oficjalnych dyscyplinach olimpijskich. Walcz o złoto, o chwałę o polską flagę na najwyższym z masztów. Jest tylko jeden świat, jest tylko jedno marzenie, jest tylko jedna taka gra!

Jeden Świat. Jeden Sen. Jedna Gra.

OFICJALNA GRA OLIMPIADY BEIJING 2008

SIĘGNIJ PO ZŁOTO!

3+ www.pegi.info

PLAYSTATION 3 XBOX 360 LIVE Games for Windows CD PROJEKT gram.pl

www.olympic.org
www.olympicvideogames.com

SEGA®
www.sega-europe.com

TM IOC. Copyright © 2008 International Olympic committee ("IOC"). "PLAYSTATION", "PS" logo rodziny PS i "PS3" są znakami handlowymi lub zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment inc. Microsoft, Windows, przycisk start Windows Vista, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE i loga Xbox są znakami towarowymi grupy Microsoft. SEGA I logo SEGA są zarejestrowanymi znakami handlowymi SEGA Corporation. Wszystkie prawa zastrzeżone.

X360 > PAŹDZIERNIK 2008

FABLE II

Dwunastogodzinna Bajka 2

Fable II jest ukończone – takie słowa padły ze złotych ust samego Petera Molyneux, który wyjawił kilka niespodzianek z nadchodzącego wielkimi krokami erpega od Lionhead Studios. Najpierw jednak zajął się psem towarzyszącym graczowi przez cały czas trwania gry. Czworonóg pomaga w czasie walki, dogryzając przeciwników, którzy akurat leżą na ziemi i próbują się pozbierać. Przy przemieszaniu się po obszernych terenach Albionu, pies biegnie zawsze przed postacią gracza szczekaniem informując o zbliżającym się zagrożeniu. Potrafi też znajdować poukrywane na mapie skarby – jeśli na ekranie pojawi się odpowiednia ikona, należy po prostu podążyć za zwierzęciem i dojść do skrzyni z drogocennymi przedmiotami. Rannego psa można wyleczyć albo zostawić na pastwę losu, ale bardzo szybko można się z nim zżyć i decyzja o opuszczeniu czworonoga nie będzie łatwa. Świetnie pokazuje to ogrom możliwości, jakie daje Fable II. Świat gry żyje własnym życiem, jeśli w trakcie gry urodzi się dziecko, to z czasem zacznie rosnąć. Fani Jaskra z Wiedźmina powinni zatrzeć z uciechy ręce, bo w pewnym momencie protagonista gry spotyka barda, który odtąd układa pieśni na temat wyczynów gracza, nie zawsze pochlebne. Można irytującą postać zabić, ale ponownie – spowoduje to lawinę konsekwencji, ale równocześnie kilka wyborów do podjęcia (przekupić władze, przystąpić do otwartej walki albo dać się aresztować). Tak rozwinięty trzon gry kojarzy się z pierwszym tytułem Quantic Dream – Omikronem i szkoda, że nikt nie zapytał Molyneux o źródła inspiracji. Heros może walczyć bronią białą, na dystans lub magią, a wszystkie ataki wykonywane są na dwa sposoby – przez wciśnięcie albo przytrzymanie przycisku odpowiedzialnego za konkretne uderzenie. Zdobyte punkty doświadczenia dopakują postać, ale w Fable II nie będzie klasycznego drzewka rozwoju, bo w każdym momencie można wybrać swoją, autorską drogę, którą podąży bohater. Wybór jednej umiejętności nie blokuje innej, więc liczba możliwych kombinacji wydaje się niezliczona. Najciekawszym punktem prezentacji na E3 był sposób scalenia trybu dla jednego gracza z Xbox Live. Podczas gry można zobaczyć fioletowe kule, które symbolizują inne osoby w tym samym czasie grające w tytuł Lionhead. Bez wychodzenia do menu można rozpocząć wspólną zabawę i w kooperacji przejść kilka questów. Całość połączenia z innymi zostanie maksymalnie uproszczona, aby nikt nie miał z tym problemów. Fable II na pewno nikogo nie zaskoczy oprawą, ale raz, że jest znośnie, a dwa, że gra ma wiele innych zalet. Zdecydowanie mocny punkt programu Microsoftu. ■

E3 NEWSFLASH

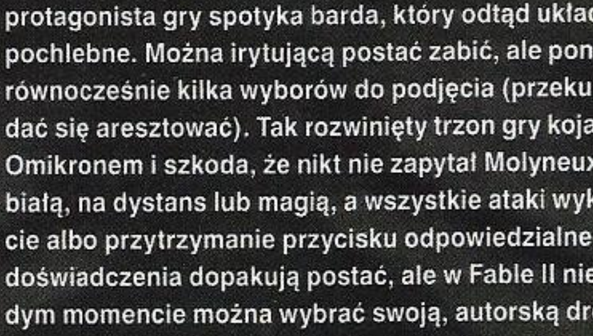
Dead Rising: Chop Till You Drop

Capcom nie zapomniało o ludziach, którzy tłumnie kupili odgrzewane (choć nadal smaczne) Resident Evil 4 Wii i zapowiedziało, że wyda na konsolę Nintendo szlagierowy tytuł z X360 – Dead Rising. Wszyscy spodziewali się ujawnienia sequela gry na konsole hi-def, ale popularność platformy Nintendo robi swoje. Gra ma nie być prostym portem z wersji iksboksowej, a raczej zupełnie nowym tytułem osadzonym w znanych realiach z wieloma zmianami w systemie gry. Poza oczywistymi oczywistościami w rodzaju

dużo uboższej w szczegóły grafiki i mniejszej liczby zombiaków, plusem jest engine gry znany ze wspomnianego Residenta na Wii. Ma być intensywnie, krwawo i równie zabawnie, jak w wersji z 2006 roku.

Stormrise

Wolelibyśmy kontynuację Vikinga, ale Creative Assembly wraca do korzeni, przygotowując strategię czasu rzeczywistego na PS3 i Xboxa 360. Australijski oddział firmy mający na koncie pecetowe Medieval II: Total War i Rome: Total War (podobno dobre) od ponad trzech i pół roku dłubie przy Stormrise. Tradycyjnie dla gier tej firmy, akcja nie będzie ukazana z góry. W pełni trójwymiarowe środowisko, to coś do czego konsolowcy są bardziej przyzwyczajeni. Do premiery wciąż długa droga, druga połowa 2009 to realny termin. Na kampanię trzeba będzie przeznaczyć dwanaście godzin, a później nie pozostanie nic innego, jak wskoczyć do sieci, by sprawdzić się



w multi. Samemu przeciwko siedmiu graczom, albo w koopie.

Większy dysk w Xboksie

Microsoft wprowadza (na razie w USA) na rynek Xbox 360 Pro, z większym 60GB dyskiem. Kosztować będzie tyle samo, co Premium, czyli 349 dolarów. Cena wersji z dwudziestogigowym twardzielem zostanie obniżona do 299 dołków, co oznacza, że Microsoft chce pozbyć się Premiumów i zwyczajnie o nich zapomnieć. Pro jest mniej więcej tym samym, co nowy model PS3 z dyskiem 80GB – stara konsola z większym hadekiem za tę samą kasę. Nie jest to zatem obniżka ceny, na jaką liczyliśmy. Co z Europą?

Live power

Chociaż Bungie miało przygotowany zwiastun nowego Halo, Microsoft w ostatniej chwili zdecydował, by nie pokazywać gry. Zamiast tego skupiono się na nowych pozycjach na XBLa. Oprócz odświeżonego Banjo & Kazooie z N64 przygotowywanego przez Rare, lada dzień pojawi się Geometry Wars: Retro Evolved 2 z sześcioma nowymi trybami. Po trafionych przeciwnikach pozostaną małe kuleczki, które trzeba będzie zbierać, by zwiększać mnożnik. Pojawi się tryb multiplayer, gdzie jeden gracz wcieli się w „pilota", a drugi przejmie kontrolę nad działkiem. Ostatnią wartą uwagi grą jest staroszkolny shooter w nowej oprawie – Galaga Legions. W walce wspomogą dwa dodatkowe stateczki, ochraniające bohatera. Jesienią premiera w Stanach. ■

BANJO-KAZOOIE: NUTS & BOLTS

Śruby i Nakrętki, czyli miś i ptaszyca w kolejnych opałach

Nowy tytuł od Rare z początku nieco zdumiewał, no bo jak połączyć platformówkę z budowaniem pojazdów? Po E3 już wiadomo. Zabawę zaczyna się na wielkiej, otwartej przestrzeni będącej w istocie kompilacją wszystkich krajobrazów z Banjo-Kazooie. Obok zielonych wzgórz znajduje się pustynia, a kawałek dalej ośnieżone tereny. W okolicy czeka na wykonanie jakaś nieskomplikowana misja: przykładowo trzeba piłki do nogi przetransportować za linię bramkową. Innowacją, a zarazem clou najnowszej odsłony przygód zwariowanej pary, są pojazdy, jakie wykorzystuje się w kolejnych misjach. Czasem są odgórnie narzucone (szczególnie na początku gry), ale Rare stawia na kreatywność i da możliwość skorzystania z własnych projektów, a sposobów na ukończenie etapów ma być wiele. Piłki można zapakować do jeżdżącego kosza i zwyczajnie przewieźć przez bramkę uważając na szalejący system liczenia fizyki Havok. Gra wyraźnie wzorowana jest na Spore i konstrukcje, jakie zaprezentowano na E3, wyglądały jak z innej planety: były żyrafopodobne bolidy, fruwające ważki i pływające dziwolągi. Do budowy wykorzystuje się wachlarz różnych silników, kół, dodatkowych gadżetów czy zamontowanych broni. W każdej grupie do wyboru jest bardzo dużo modeli i Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts powinno szybko stać się rajem dla domorosłych MacGyverów. Samo budowanie potrafi przysporzyć niemałej radochy, bo można spełnić marzenie o skonstruowaniu na przykład samolotu z kilkunastoma silnikami odrzutowymi na pokładzie. Zadania motywują do kombinowania i uzyskania jak najbardziej optymalnych rezultatów do konkretnych misji. Rare zna architekturę X360 na wylot, dlatego nie dziwi gwarantowane 60 klatek animacji przy ślicznej, kolorowej grafice. Wspomniana na początku główna plansza cieszy oko feerią barw i żywymi kolorami, co w połączeniu z karykaturalnym stylem postaci daje bajkowy efekt. Nuts & Bolts to na pewno inna gra niż poprzednie odsłony Banjo-Kazooie, ale niech osłodą dla wybrednych graczy będzie obietnica wypuszczenia oryginału na Xbox Live Arcade i jakaś forma współpracy online między starym a nowym Banjo. Premiera gry ma nastąpić w „miesiącu Gearsów", czyli listopadzie. ■

LIPS

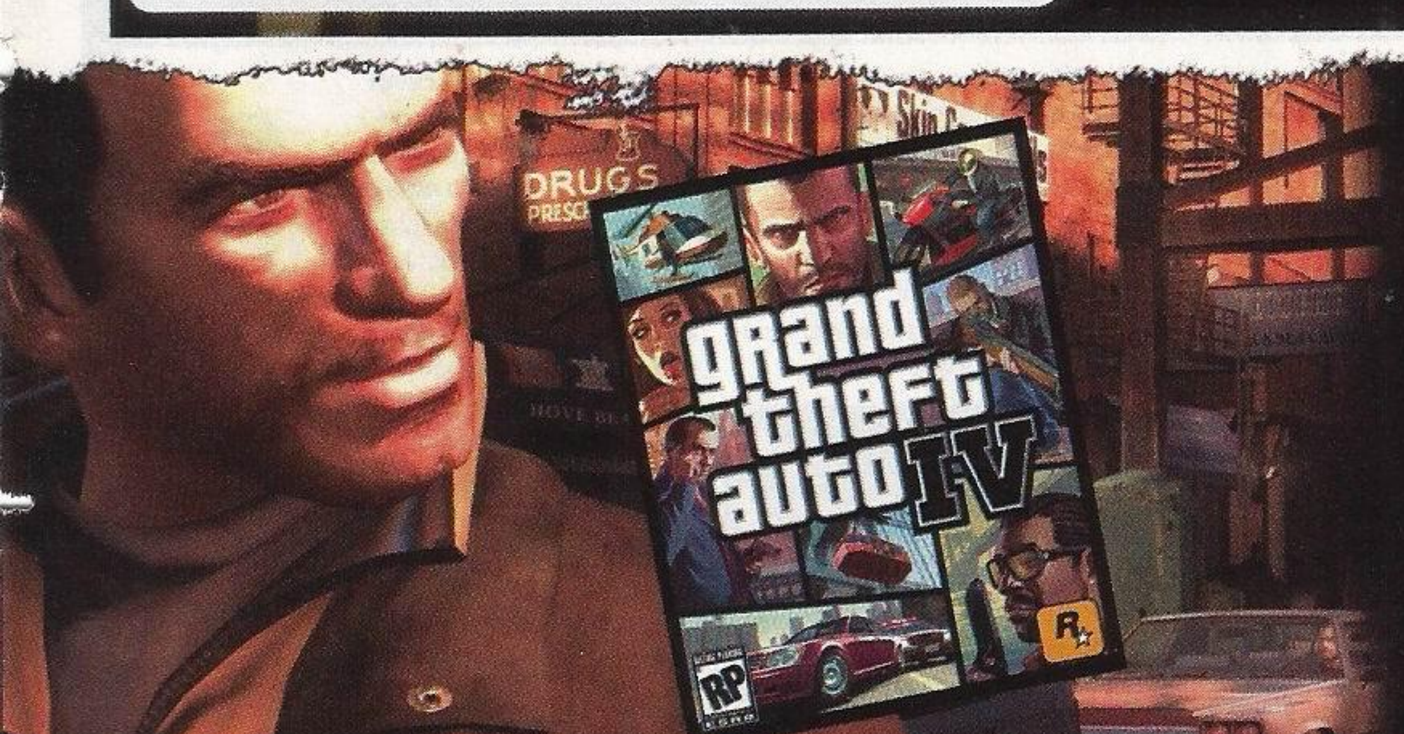
Microsoft wreszcie przygotował konkretną odpowiedź na SingStara. Bardzo dobrą, wręcz genialną decyzją giganta z Redmond było zaangażowanie w produkcję gry developera iNiS znanego z serii Ouendan i Elite Beat Agents na DS'a, które to samotnie królują wśród przenośnych gier muzycznych. Lips do kupienia będzie w zestawie z dwoma bezprzewodowymi mikrofonami, a wejście do gry drugiego uczestnika nie będzie wymagało ustawiania czegokolwiek w menusach, wystarczy potrząsnąć majkiem. Weterani SingStara wiedzą na pewno, że to właśnie żonglerka między padem a mikrofonem w trakcie imprezy zwalniała tempo gry. Podczas śpiewania będzie można wywijając mikrofonem, zdobyć combo punktowe, a urządzenie dobajerzono diodami mrugającymi w rytm muzyki. Na płytce z Lips znajdzie się nieujawniona jeszcze liczba utworów, lecz informacją, która zelektryzowała wszystkich fanów karaoke, była możliwość streamowania własnej muzyki z Zune albo iPoda. Co prawda będzie to możliwe jedynie w przypadku piosenek bez zabezpieczenia DRM, ale to i tak mała rewolucja w gatunku. Lips mają wykrywać fonemy, co ma wyeliminować znane z SingStara mruczenie. Premiera na święta. ■

X360 > JESIEŃ 2008

YOU'RE IN THE MOVIES

Chcesz wystąpić w filmie? Pomyśl dwa razy

Po E3 nie można mieć cienia wątpliwości, że gracze okazjonalni szturmem zdobyli rynek gier video, co najlepiej widać w zmianie polityki wydawniczej Microsoftu. Redesign międzymordzia – znanego też jako interface – konsoli, Iksludki, zapowiedź karaoke i... EyeToy nowej generacji? Tak to przynajmniej ma wyglądać w praktyce. Oto gra, która pozwoli wygłupić się przed znajomymi i zażenować gości – uwaga, You're in the Movies. Koncept oparto o szereg mini (czy raczej mikro) gier przystosowanych do kamerki Vision do Xboksa 360. Zaprezentowano takie zajęcia, jak bieg w miejscu, układanie puzzli czy otwieranie szampana. Naprawdę, to jedne z ciekawszych. Takie motywy uchodziły w połączeniu z psychodelicznym klimatem półtorarocznego WarioWare: Smooth Moves, ale tutaj brakuje dystansu do gry i You're in the Movies delikatnie mówiąc nie wygląda na objawienie. Na obraz gracza jest nałożone rysunkowe tło, czasem sylwetka zostaje obrócona pod pewnym kątem, aby wszystko wyglądało zabawnie (ale wygląda raczej żałośnie...). Na koniec, kiedy każdy zostanie nagrany przez kamerę, gra zmontuje z ujęć film klasy Ż z uczestnikami imprezy w rolach głównych. Ujawniony na konferencji Microsoftu efekt końcowy nie zachwycał – grupka ludzi uciekała przed wielkimi jaszczurkami krzycząc i biegając w kółko. Najciekawsze, że filmik jest za każdym razem inny i nigdy nie wiadomo, w jaki sposób nagrane scenki zostaną przetworzone. Końcowe dzieło, z dodanym tytułem i czołówką, będzie można udostępnić w sieci albo zgrać na dysk peceta. Gra wygląda na razie na ciekawostkę i usilną próbę odtworzenia klimatu zabaw z EyeToyem, ale to było przecież generację konsol temu. ■



Premiera: 29.04.2008

zamów dziś na ULTIMA Świat Elektroniczej Rozrywki

www.ultima.pl

zamawiając przed premierą w sklepie Ultima.pl oszczędzasz 20zł

X360. PS3 > 9 MARZEC 2009

RESIDENT EVIL 5

Co dwie lufy to nie jedna. Zombiaki mają czego się bać

Stało się, Capcom nie przysnął i zręcznie dostosował się do nowej rzeczywistości. Skoro współczesne konsole podłączone są do internetu, a gracze na całym świecie uwielbiają przechodzić kampanie wspólnie z ludźmi siedzącymi po drugiej stronie kabla, autorzy Resident Evil 5 postanowili umieścić w swej grze tryb kooperacji online. Nie będzie żadnego split-screena, a jeśli nie macie dostępu do netu, znajomych konsolowców albo stronicie od ludzi, pozostanie Wam zaufać sztucznej inteligencji.

Drugi gracz ma trochę gorzej, bo zamiast w Chrisa wciela się w jego nową partnerkę, Shevę. Niunia świetnie wygląda, jeszcze lepiej walczy, ale to nie to samo, co sterydziarz Redfield. Aha, laska w przeciwieństwie do niego jest leworęczna, więc znajduje się z prawej strony ekranu, jeśli robi to Wam jakąkolwiek różnicę.

Kooperacja jest pełnoprawną częścią gry. Można pokusić się o stwierdzenie, że to wokół niej zaprojektowano miejscówki oraz zagadki. W część miejsc komandos nigdy sam by się nie dostał. Gdy bohaterowie napotykają na bramę zamkniętą z drugiej strony, Chris przerzuca partnerkę do stojącego obok budynku i osłania ją ze snajperki, gdy ta próbuje przedostać się naokoło do bramy i rozwalić łańcuch blokujący przejście. W razie potrzeby można szybko przełączyć się między postaciami, ale czy ta opcja będzie czymś więcej, niż miłym dodatkiem, dopiero się okaże. Można także poprosić o pomoc, wystarczy tylko zawołać (wcisnąć przycisk akcji). Sheva uleczy zranionego Redfielda sprayem, przepchnie też za niego ciężką szafę blokując wejście do domku. Była taka akcja w Resident Evil 4, pamiętacie? No właśnie, z tego, co prezentowano na E3, wynika, że piąty RES niespecjalnie odjechał od sprawdzonej formuły. I dobrze, gra była wyśmienita. Tym razem nie pokazywano działania światła, skupiono się na współpracy bohaterów, a także kilku miłych usprawnieniach, jak na przykład opcji szybkiego przełączania się między ostatnio używanymi spluwami. Nie trzeba wchodzić do menu, żeby zmieni gnata, co przyjemnie przyspiesza akcję.

Trochę pozmieniało się od ostatnio opisywanego w NEO Plusie trailera. Gość z wielkim toporem jest teraz ponad dwumetrowym grubasem chodzącym w ciuchach rzeźnika i kapturze kata. Potrafi podnieść Chrisa jedną ręką, cisnąć go na glebę, po czym robi wielki zamach toporem i... Cięcie. Nie wszystkie obrzydliwości mogą być pokazane na ekranie. Tak samo, gdy bohater traci głowę, kamera jest ustawiona pod takim kątem, że „mięsko" jest niewidoczne. Trudno, na szczęście headshotów nikt nam nie odbierze.

Choć na najnowszym trailerze pokazano scenę, w której bohaterowie uciekają samochodem przed zainfekowanymi wieśniakami goniącymi ich na motorach, nie można powiedzieć, żeby przeciwnicy byli przesadnie inteligentni. Wpadają na siebie, blokują się na schodach lub przy szafkach. To samo zresztą dotyczy Shevy, czasem staje między Chrisem a zombialami i patrzy się w siną dal zupełnie nie reagując. Czas na wprowadzenie poprawek jest, więc nie martwimy się na zapas. W razie gdyby coś ją pochwyciło, komandos może pochwalić się jak często śmigał na paczkę – przewróci przeciwnika, założy chwyt, rozbije butem czaszkę.

Bohaterowie będą musieli się zmierzyć ze zmutowanymi robakami, dwugłowymi psami (czemu nie hienami?), przerośniętymi komarami, a także z czymś, co wygląda jak wkurzony symbiont Spider-Mana. Niby więcej wiadomo o grze, a wciąż pełno jest znaków zapytania. Kim jest kobieta w masce? Kim jest laska ze strzykawką? Co to za statek na pokładzie którego toczy się akcja (w czasie ulewy woda przelewa się przez pokład – wygląda to wręcz nierealnie!)? Na odpowiedzi przyjdzie czas. Premiera gry w marcu przyszłego roku. Boli. Bardziej niż ugryzienie zombiaka. Wytrzymajcie. ■

E3 NEWSFLASH

I Am Alive

Zaprezentowano trailer I Am Alive, autorstwa Darkworks, ekipy odpowiedzialnej za Alone in the Dark 4 i Cold Fear. Gra zapowiadana jest jako action-survival. Gracz wcieli się w niej w rolę niepozornego japiszona Adama, którego po drodze do pracy łapie trzęsienie ziemi, niemal równając miasto z ziemią. Celem gry będzie po prostu przeżyć w zgliszczach tego, co niegdyś było metropolią znaną jako Chicago. Walka o zapasy w cofniętym przez kataklizm do epoki kamienia łupanego mieście, poruszanie się po zgliszczach i szkieletach budynków... Może to i nie horror ale survival z całą pewnością. Z drugiej strony, kto wie co spowodowało trzęsienie ziemi... Premiera wiosną przyszłego roku, a producentką jest Jade Raymond – doskonale nam znana śliczna autorka Assassin's Creed.

Hydrophobia

Hydrophobia tworzona jest przez niespecjalnie zasłużoną grupę Blade Entertainment. Bohaterka, niejaka Kate Wilson, jest inżynierem (inżynierką?) pracującym na olbrzymim, futurystycznym statku rejsowym – Królowej Świata. Pech chciał, że akurat podczas jej zmiany jednostkę atakują terroryści. Kate będzie musiała nie tylko poradzić sobie z napastnikami, ale też przezwyciężyć swój strach – bowiem Kasia cierpi na hydrofobię, czyli paniczny lęk przed wodą. Dlaczego w takim razie podjęła pracę na okręcie – to już chyba kwestia na dłuższe przemyślenia, by może autorzy sprytnie się wytumaczą. Tak czy inaczej, developer chwali się niebywale realistyczną wodą i fakt faktem, na pierwszy rzut oka widać, że w ten aspekt wlano sporo wysiłku. Gra ukazać się ma jeszcze w tym roku.

Lost in Blue: Shipwrecked!

Znana (?) z DSa seria doczese debiutu na Wii już we wrze- W Stanach. Europa na razie czek na datę premiery. Akcja toczy się na bezludnej wyspie, bohater mujakoś przeżyć w trudnych warunkach, a gracz nie może dopuścić, by wskaźniki określające jego sta zdrowia oraz poziom głodu i pragnienia spadły do zera. Jest tylko jeden problem – spadają w zastraszającym tempie, a przejście kilkunastu metrów może kosztować bohatera życie. Nie ma gier dla hardcore'owców na Wii? Jedn supertrudna ukaże się już niedług

ROZWAŁKA

WEDŁUG HAGGARD'A

ZAPACH ZWYCIĘSTWA

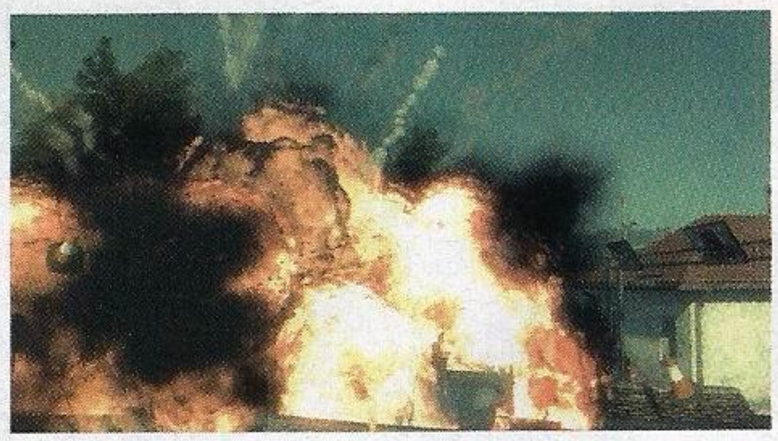
Rozwal co tylko chcesz. Walcz na własnych zasadach. Razem z trójką kumpli spod ciemnej gwiazdy, siejąc zniszczenie, możesz przy okazji zostać prawdziwym bogaczem.

Używaj sobie do woli:

Wywal dziurę w ścianie, żeby stworzyć stanowisko snajperskie.

Wyrwij drzewo z korzeniami strzałem z granatnika, żeby trafić helikopter.

I rozwalaj co chcesz, aby ukończyć misję...



...albo dla samej zabawy.

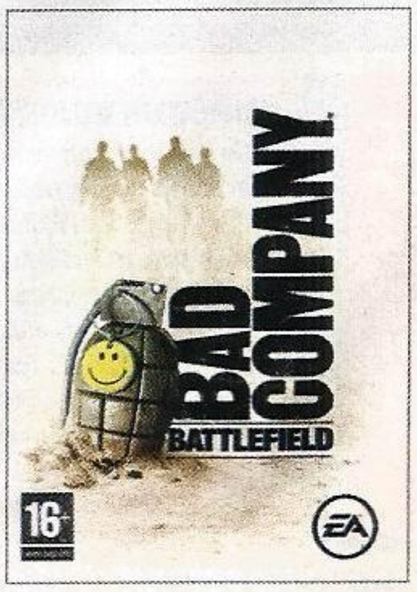
JESTEŚ W KOMPANI RENEGATÓW

W SPRZEDAŻY OD 27 CZERWCA

http://polska.ea.com/badcompany

16+ www.pegi.info

XBOX 360 LIVE PLAYSTATION 3

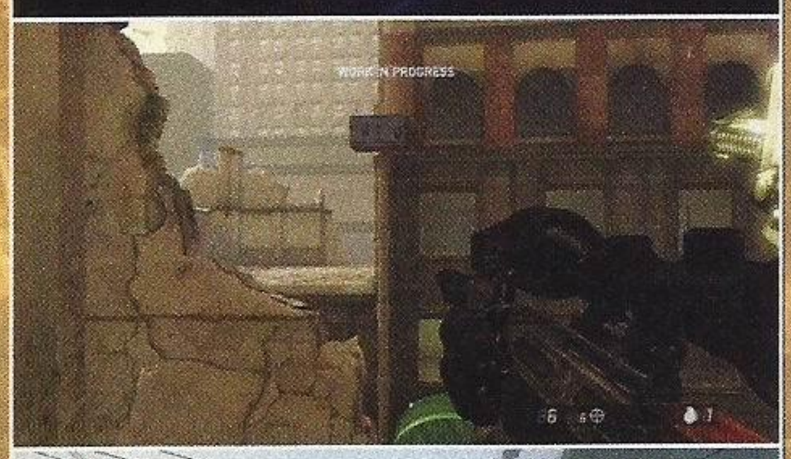


© 2008 EA Digital Illusions CE AB. Wszystkie prawa zastrzeżone. Battlefield: Bad Company i logo EA są znakami handlowymi lub znakami zastrzeżonymi Electronic Arts Inc. w U.S.A. i/lub innych krajach. EA tainment Inc. Loga: Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE i Xbox są znakami handlowymi grupy firm Microsoft. Wszystkie inne znaki handlowe stanowią własność ich właściwych posiadaczy.

PS3 > JESIEŃ 2008

RESISTANCE 2

Tym razem to PS3 otrzyma dwa doskonałe fpsy. Oto pierwszy z nich



Pierwsza część tego shootera była nierówna, zwłaszcza jeśli chodzi o grafikę. Momentami piękna, za chwilę potrafiła zaskoczyć paskudnymi teksturami. Ale śmigający na tym samym silniku Ratchet & Clank Future udowodnił, że ekipa Isomniac dysponuje doskonałym kodem i potrafi opanować moc PS3. To widać po drugiej części Resistance, o której nikt już raczej nie powie, że wygląda słabo. Weźmy na przykład starcie z olbrzymim stworem. Kolos wielkości drapacza chmur jest szybki i bardzo wkurzony, więc nawet Wanderer nie dałby sobie z nim rady. Z potężnym skurczybykiem zwanym Leviathanem przyjdzie zmierzyć się w Stanach Zjednoczonych, gdzie bohater trafia dwa lata po walkach w Islandii, od których rozpoczyna się gra. Problem w tym, że akcja toczy się na dachu wieżowca, a potwór nie ma ochoty bawić się w ciuciubabkę, więc po prostu demoluje budynek. Strzał z wyrzutni rakiet jeszcze bardziej go rozwścieczа. Stwór łapie Nathana i zamierza go pożreć, musi jednak zadowolić się rakietą. Z nerwów ciska bohaterem w budynek. Dobrze, że nie wyrzuca go na orbitę. Gigant wygląda niesamowicie, budzi skojarzenia z Locustami i na pewno doskonale pasowałby do nowej odsłony Gears of War. Walka z nim nie zapowiada się na bardzo trudną, ale na pewno gracz samemu go nie wykończy, tylko będzie musiał go zwabić we wskazane miejsce. Należy jednak szybko reagować i uciekać na niższe piętra, by nie wyłapać ciosu potężną łapą.

Co by nie mówić, Insomniac w dość oryginalny sposób udowodnili, że ich gra będzie wyglądać fenomenalnie. Oczywiście Leviathan to tylko szalony boss-olbrzym. Oprócz niego pojawią się starzy, (nie)dobrzy znajomi i nowi przeciwnicy. Grim na przykład to ożywione trupy mieszkańców Chicago. Jak to zombiaki, atakują bez zastanowienia prąc przed siebie dopóki nie dopadną ofiary lub same nie zostaną unicestwione. Jak na umarlaków bardzo żwawo biegają, więc spotkania z nimi, zwłaszcza w nocy, mogą skończyć się zawałem.

Nathan nie będzie osamotniony w walce, pomogą mu inni żołnierze. Ciekawostkę stanowi fakt, że używają różnych broni i w związku z tym obierają najbardziej pasującą im taktykę walki, a wszyscy co do jednego inteligentnie starają się szukać osłon i kryć za nimi, by nie wyłapać zbyt szybko kulki. Z taką ekipą jest szansa coś zdziałać, ale do wypędzenia Chimer z Ziemi raczej daleka droga, na co wskazuje przygotowywana wersja na PSP. Ta seria szybko się nie zakończy, choć R2 na pewno wyjaśni kilka wątków. Tym razem fabuły nie będziemy poznawać poprzez retrospekcje. Wstawki przerywnikowe hulające na silniku gry rozwieją liczne tajemnice.

To, że w trybie mutliplayer spotka się aż sześćdziesięciu graczy, wiecie od dawna. Ale o dwóch nowych broniach już nie. Marksman to ogromna strzelba z celownikiem, który robi z niej niemal karabin snajperski. Miniguna przedstawiać nie trzeba. W drugim trybie wypluwa pociski o zwiększonej mocy i wytwarza wokół postaci tarczę, ale nie można się wtedy poruszać. Tarcza energetyczna będzie zresztą jednym z power-upów. Zablokuje strzały, ale nie uchroni przed granatami, a każdy da radę przez nią przejść i zabić z bliska. Co powiecie na respawn jak najbliżej gracza, który Was wykończył? Będzie on dodatkowo zaznaczony specjalną poświatą, więc da się go szybko namierzyć i odpłacić pięknym za nadobne. My to kupujemy w ciemno. Czekamy do Gwiazdki. ■

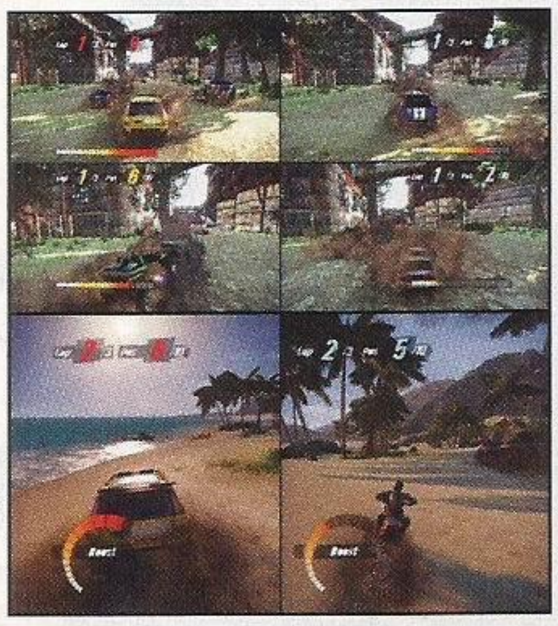
MOTORSTORM PACIFIC RIFT

PS3 > JESIEŃ 2008

Sprytnie to sobie wymyślili autorzy MotorStorma. Jeszcze zanim seria na dobre zaczęła być kojarzona z wyścigami na pustyni, w błocie i w kamiennych kanionach, zdecydowali się przenieść zabawę na tropikalną wyspę. Teraz zagrożenie stanowią nie tylko przeciwnicy, ale też aktywny wulkan, wodospady czy gałęzie, o które łatwo zawadzają motocykliści. Dobre strony zmiany otoczenia, to między innymi opcja chłodzenia przegrzanego silnika. Żeby nie wybuchł trzeba wjechać do wody, co niestety wiąże się z utratą prędkości. Coś za coś.

Wprowadzono nowy przycisk akcji, który do spółki z gałką analogową służy do szybkiego uderzania jadącego obok przeciwnika. Wpychanie na drzewo, zrzucanie z klifu, to wszystko brzmi wybornie, zwłaszcza jeśli mały motor można zdemolować wielkim monster truckiem. W końcu kierowcy nie są przypisani do konkretnego pojazdu, więc każdy sam dobierze czym ma ochotę się ścigać. Będzie też niespodzianka dla fanów tuningowania fur, ale na razie autorzy nie zdradzają żadnych szczegółów.

Gęsta roślinność ogranicza widoczność, łatwo ominąć liczne skróty, przez co trzeba sporo się napocić, żeby wygrać wyścig. Nawet w trakcie gry na podzielonym ekranie (2-4 graczy) animacja jest płynna, a liczba detali na trasie onieśmiela. W sumie w Pacific Rift znajdzie się szesnaście tras, możliwość ścigania się online, obsługa Trofeów, a także opcja podłożenia własnej muzyki, jeśli komuś nie pasuje energetyczna jazda świetnego zespołu Pendulum. Gra ukaże się jesienią. ■



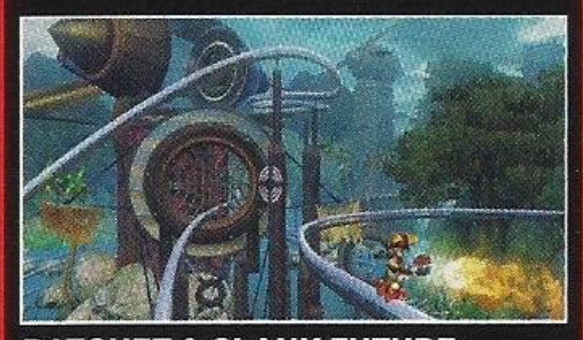
NOWE GRY NA PLAYSTATION 3

GOD OF WAR III

To, że gra powstaje, wiemy od dawna. Sony nic nie pokazało, prócz krótkiego filmiku, na którym widać szalejący sztorm, zniszczoną Grecję, rozsypujące się budynki, rzekę lawy płynącą u podnóży Olimpu, a także sylwetkę Kratosa. Skrywa go mrok, ale Spartanin wydaje się wyższy, a jego twarz bardziej pociągła. Zeus mówi: „My zatriumfujemy, on będzie cierpieć", a Kratos kwituje: „Na końcu będzie tylko chaos". W rękach trzyma Ostrza Chaosu, więc raczej wie, co mówi.

MAG

Multiplayer dla 60 osób w Resistance 2 robi duże wrażenie, ale MAG (skrót od Massive Action Game) idzie o jakieś trzy kroki dalej podbijając tę liczbę do 256! Gracze będą łączyć się w ośmioosobowe drużyny. Jeden z nich wcieli się w rolę dowódcy, więc może uda się jakoś zapanować nad chaosem na polu bitwy, gdzie prócz medyków, komandosów, snajperów i speców od ładunków wybuchowych szaleć będą różne pojazdy (w tym samoloty i czołgi). Premiera w przyszłym roku.

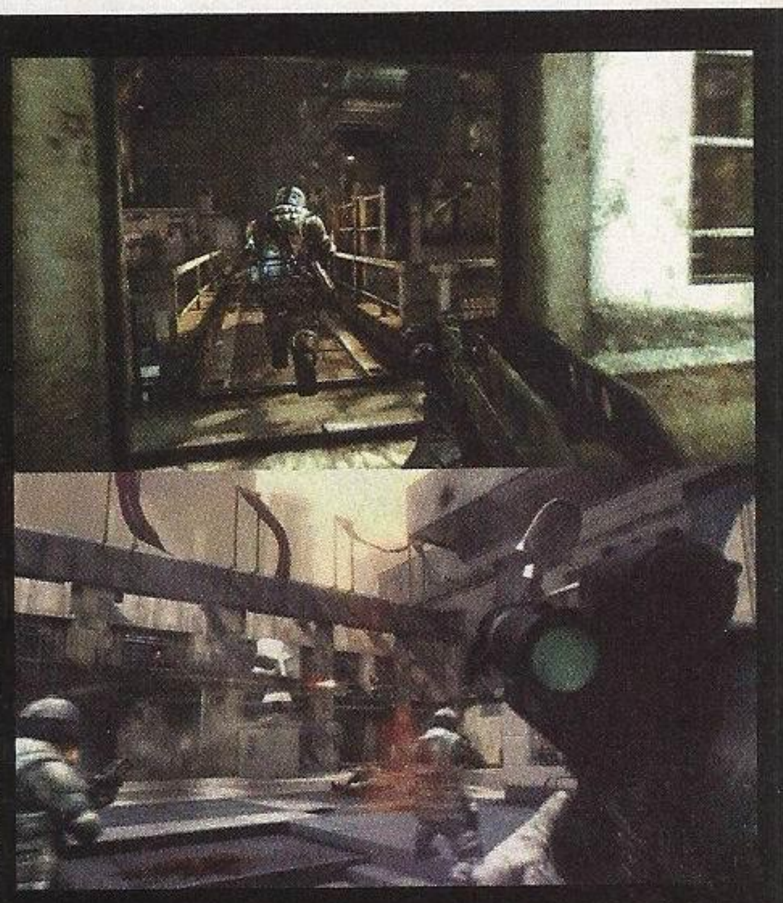


RATCHET & CLANK FUTURE: QUEST FOR BOOTY

Najkrótsza w historii gra z Ratchetem w roli głównej. Ukończenie zabawy zajmie cztery godziny. W Stanach za piętnaście dołków ukaże się tylko na PSN, u nas także na Blu-rayu. Znajomość Clanka ze stworkami Zoni skończyła się niewesoło. Ratchet musi przemierzyć kilka odrażających jaskiń, by odnaleźć zaginionego przyjaciela. Gra jest jeszcze piękniejsza niż Tools of Destruction, ale też bardziej mroczna. Do rozjaśnienia ciemności Lombax wykorzysta przedmioty, które może podnieść i trzymać kluczem francuskim.

PLAYSTATION NETWORK

Nie zapomniano o PSN, na które zmierza kilka interesujących gier. Crash Commando to rzeźnia, jakich mało. Dwunastu graczy walczy na ukazanej z boku planszy – wygląda to jak oldschoolowy shooter 2D. Każdy wyposażony jest w jetpack, więc chwilę może unosić się w powietrzu. Sterowanie podobne do tego z Super Stardust HD. Rag Doll Kung Fu Fists of Plastic to przeróbka pecetowej gry twórców LittleBigPlanet, do której dołożono obsługę SIXAXISa. W Pain: Amusement Park demolka przeniesie się do wesołego miasteczka. Największą niespodzianką jest Fat Princess, kolorowa, a przy tym niesamowicie krwawa gra. Główny tryb zabawy to porywanie księżniczki z bazy przeciwników, a przy tym... tuczenie własnej, by wrogowie nie mieli siły jej podnieść i uprowadzić! Totalny odjazd.
Na koniec pozostaje flOwer, czyli kolejny dziwoląg od twórców flOw. Kierowanie płatkami kwiatów unoszącymi się na wietrze i rozwiązywanie prostych zagadek ma pozwolić w pełni zrelaksować się po ciężkim dniu.



KILLZONE 2

Pośmialiśmy się, ale żarty na bok. Guerrillasi są o krok od udowodnienia, że ich gra rządzi

Koniec z żartami, Killzone 2 prezentuje się wyśmienicie i ma szansę pozamiatać na rynku fpsów. Będzie to najlepszy shooter na PS3 i pozycja, której posiadaczom tej konsoli zazdrościć będą inni gracze. Walki z Helghastami mają być ciężkie, brudne, krwawe, ale epickie. Momenty, w których walić się będą całe budynki na długo zapadną w pamięci, a jakby komuś znudziło się strzelanie pojawi się też możliwość kierowania pojazdami. Na razie wiadomo o czołgu. Sterowanie jest takie, jak powinno – lewy analog służy do poruszania, prawy do obracania wieżyczki, R1 to karabin maszynowy, z działa strzela się naciskając R2.

Niby nic nadzwyczajnego, ale wyobraźcie sobie starcie dwóch czołgów na zadymionym terenie, gdzie przeciwnik może zniknąć na chwilę z pola widzenia i wyłonić się znienacka. Wokół panuje totalny chaos, oddziały ISA starają się walczyć z Helghastami, szaleje burza, walą pioruny, w stronę czołgu co chwila mknie rakieta wystrzelona z wyrzutni. Rozgrywka jest szalenie intensywna i o to właśnie chodzi. Tytuł gry zobowiązuje.

Chaos i zadyma w singlu, a co z multi? Sony długo pilnowało, by nie wyciekły jakiekolwiek informacje odnośnie trybu online, być może dlatego, że wcześniej wychodzi Resistance 2 i nie chciało odciągać graczy od tego tytułu. W sumie przygotowano osiem map i pięć trybów zabawy. Jest sześć klas postaci do odblokowania. Między innymi medyk, inżynier i sabotażysta. Każdej klasie przypisane są odznaki, a tym z kolei aż dwie specjalne umiejętności. Na początku zdobywa się jedną. Wskrzeszanie poległych to rola medyka, inżynier naprawia pojazdy. Z czasem, za zdobyte punkty doświadczenia, otrzymuje się drugą zdolność. Patent polega na tym, że można samemu dobierać różne umiejętności i być po części medykiem, a po części na przykład inżynierem. Gdy graczowi urośnie ranga, otrzyma nowe odznaki, te z kolei odblokują medale, a za nie otrzyma się dostęp do następnych umiejętności. Trochę to zawiłe, ale dzięki temu minie mnóstwo czasu zanim ktokolwiek w sieci zdobędzie wszystko, co jest do zdobycia.

Świetnie wygląda opcja tworzenia czteroosobowych oddziałów. Gracze uzyskują podgląd statystyk pozostałych, w tym stanu ich zdrowia oraz odznak, czyli specjalnych umiejętności, co może zaowocować pomysłami na rozprawienie się z przeciwnikami.

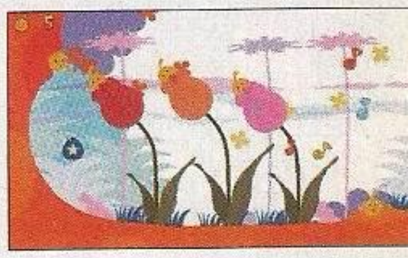
Sprawę ułatwia osobny dla takiej drużyny czat. Sami wymyślcie co można zrobić, gdy jedna osoba superszybko biega, a druga umie postawić wieżyczkę, która sama strzela.

Łączenie się w małe drużyny to dopiero początek. Gracze o odpowiednio wysokiej randze dostaną szansę dołączenia do klanu (w sumie 64 osoby), dla którego zdobywać będą punkty. Inne klany mogą chcieć walczyć o tę „kasę". Założą się na przykład o sto punktów, że wygrają z przedstawicielami Waszego klanu. Do takich pojedynków staną dwie ekipy po szesnastu graczy. Guerrilla już zapowiadają turnieje dla 256 klanów. Wyniki znajdą się na stronie killzone.com, tak samo, jak informacje o graczach, listy znajomych, itp.; w skrócie – wszystko, co może pomóc budowaniu społeczności killzone'owców.

Na pewno chcecie powiedzieć, że to wszystko gdzieś już widzieliście. Ale jest coś ponadto i nie chodzi tylko o opcję podglądu tego, co dzieje się przy każdym z punktów respawnu i wyboru najdogodniejszego, ani tym bardziej o brak opcji zabawy na podzielonym ekranie. Największe wrażenie robią dynamiczne misje, w których po kolei gra się na przykład w tryb eliminowania wybranego celu, następnie poszukuje i walczy o jakiś przedmiot, a na końcu wysadza bazę wroga. To tak, jakby co każdy zdobyty punkt zmieniał się tryb gry, z deathmatcha na capture the flag i coś jeszcze. Gracze sami ustalają, w co i w jakich ilościach chcą grać. Słabo? Wystarczy żebyśmy nie spali po nocach czekając na lutową premierę Killzone 2! ■

NOWE GRY NA PSP

LOCOROCO 2
Zapomnijcie o LocoRoco na PSN, prawdziwa kontynuacja zmierza na PSP. Kolorowe żelki nauczyły się pływać, a w przerwach między poziomami wezmą udział w mini-grach. Więcej tego samego? I bardzo dobrze.



PATAPON 2
Tryb kooperacji dla czterech osób w Pataponie? Czyste szaleństwo. Wygląda na to, że każdy gracz prowadzić będzie jednego super potężnego Patapona-Herosa. Oprócz tego tryb dla samotników będzie dwa razy dłuższy niż poprzednio.

SUPER STARDUST
Brak drugiego analoga przeszkadza, wskazywanie kierunku strzału przyciskami przekłada się na mniejszą celność. Może kiedyś dało się tak grać, ale nie dzisiaj. Blisko osadzona kamera ogranicza widoczność. Prawdziwy oldschool.

RESISTANCE: RETRIBUTION
Autorzy Syphon Filter wiedzą jak robić gry na PSP. Automatyczne chowanie się za osłonami i wychylanie przy naciśnięciu strzału, pomoc w celowaniu, szybka zmiana celu, dodatkowy widok znad barku. To może być doskonała strzelanka. Premiera wiosną.

X360. PS3 > JESIEŃ 2008

PRINCE OF PERSIA

Poezja w ruchu, a do tego wyborna gra

Zdania na temat nowego PoPa są podzielone, ale na pewno nie można odmówić ekipie Ubisoft Montreal pomysłowości i niebywałych zdolności. Ich gra jest po prostu przepiękna, doskonale animowane postacie poruszają się z gracją, płynnie przechodzą od jednego ruchu do drugiego. Świat, w którym toczy się akcja, też zaskakuje. Majaczące w oddali wiatraki kojarzą się z najlepszej klasy japońskimi erpegami lub dziełami Team ICO. A moment, w którym Elika, partnerka Księcia, przywraca życie krainie, przypomina genialne Okami – dookoła wyrasta trawa, ciemne chmury rozwiewają się, a niebo staje się bajecznie błękitne. Całość wygląda jak najwyższej klasy film animowany.

Na całe szczęście jest to gra, a nie bajka i oprócz podziwiania znalazło się dużo miejsca na interakcję ze światem. Otwartym światem należy dodać. Nie ma żadnych hubów, ani mini-map, a cel misji wskazuje Elika specjalnym czarem. W jaki sposób i którędy bohaterowie dotrą do celu zależy od gracza, chociaż oczywiście nie do końca. Pewne ścieżki będą zablokowane, dopóki partnerka Księcia nie zdobędzie odpowiednich zdolności lub czarów. To jedna z większych niespodzianek, bohater nie nauczy się ani jednej nowej sztuczki od początku do końca gry. Bieganie po ścianach, skakanie z jednego słupa na drugi, spowalnianie magiczną rękawicą zjeżdżania po pionowych powierzchniach to dla niego żadna nowość. To Elika będzie się rozwijać, a nowe umiejętności dostępne będą do kupienia za kule energii pojawiające się, gdy uda się przywrócić życie odwiedzanej krainie. Później można przemierzyć wszystkie ominięte wcześniej ścieżki, żeby przypadkiem niczego nie pozostawić za sobą. To od gracza zależeć będzie, jakie krainy kolejno odwiedzi, nikt nie każe przeć do przodu, by czym prędzej skończyć grę. Czasem warto wrócić w już zwiedzone okolice i sprawdzić, czy można dostać się do wcześniej niedostępnego miejsca. Oczywiście, z takiego terenu znikną pułapki i przeciwnicy, ale wystarczająco dużą frajdę mają sprawiać same akrobacje. Graliśmy wszyscy w tryłogię Prince of Persia, wiemy, że to doskonała zabawa.

Elika cały czas podążać będzie za Księciem, ale postara się nie wchodzić mu w drogę. Przyda się do pokonania niektórych przeszkód. Nad dużymi przepaściami nie da się przeskoczyć samemu, ale gdy w locie wciśnie się odpowiedni przycisk, dziewczyna złapie bohatera i wyrzuci go dalej pomagając mu dostać się na drugą stronę. Jeśli skok przypadkiem się nie uda, Elika w ostatniej chwili uratuje Księcia i odprowadzi go w bezpieczne miejsce, czyli do ostatniego checkpointa. Można to traktować jako szybkie wgranie stanu gry bez konieczności oglądania napisu „Game Over", albo inną, automatyczną formę Piasków Czasu, przy czym w ich przypadku respawn co sekundę nie był możliwy. Krótko mówiąc, w tej grze nie da się zginąć. W BioShocku nikomu to nie przeszkadzało. Każdy sam będzie mógł sobie powiedzieć co myśli o swoim skillu, skoro co chwila musi go ratować Elika i to wystarcza.

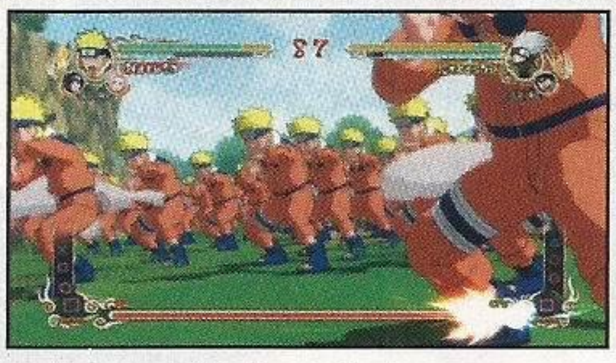
Nie ma wstydu korzystać z jej mocy w trakcie walk. Zawsze toczone będą tylko z jednym przeciwnikiem, dlatego kamera pokaże akcję na efektownych zbliżeniach. Ciemna aura (Corruption) otaczająca takiego stwora wskaże, na jaki atak jest wrażliwy, co ma zapobiec mashowaniu przycisku. Ataki muszą być przemyślane, przyda się szybka zmiana taktyki, gdy okaże się, że tylko czarodziejka jest w stanie drania zranić. Wyleciały z góry zdefiniowane combosy, trzeba będzie nieco pogłówkować, by pokonać przeciwnika.

Ubi Montreal mają mało czasu, żeby nakręcić graczy na zakup ich dzieła, bo premiera tuż przed Świętami, ale jeśli o nas chodzi, łykamy je w ciemno. Zapowiada się jeden z największych hitów ostatnich lat. ■

E3 NEWSFLASH

Naruto: Ultimate Ninja Storm

Dobra wiadomość dla fanów Naruto posiadających PS3. Pierwsza gra z młodocianym ninją ukaże się na konsolę Sony w listopadzie i będzie to zwykłe, trójwymiarowe mordobicie z tradycyjnie już łatwym do opanowania systemem walki. Wszystkie ataki da się wyprowadzić jednym przyciskiem. Dwadzieścia pięć postaci stoczy walki na ośmiu arenach, a gdzieś tam po drodze, między obijaniem gąb, pojawią się wątki fabularne. Każdy wojownik otrzyma kilka technik Jutsu, a gracz wybierze jedną z nich przed rozpoczęciem pojedynku, co pozwoli lepiej dopasować się do stylu konkretnego przeciwnika.



Naruto: The Broken Bond

Druga część Rise of a Ninja zmierza wyłącznie na Xboxa 360. Ubisoft obiecuje, że gra trafi na półki sklepowe już w listopadzie.

Chociaż będzie aż siedem grywalnych postaci, a dwie dołączą do bohatera w dowolnym momencie, co powiększy liczbę dostępnych technik Jutsu, walka zostanie zepchnięta na dalszy plan. Ubi stawia na elementy przygodowe. Gra zaoferuje większy świat, ma być też mniej liniowa, więc wiele ścieżek poprowadzi do jednego celu. Niektórych przeszkód nie da się pokonać bez wykorzystania odpowiedniego Jutsu ponownie wykonywanego gałką analogową. Brakuje mostu? Wystarczy sklonować Naruto i po jego klonach przedostać się na drugą stronę rzeki. W trakcie walk w dowolnym momencie będzie można zmienić bohatera, co pozwoli na łącznie combosów, juggle'owanie i wykańczanie potężnym Jutsu. Nie zabraknie zwykłego trybu versus. Jeszcze raz dwadzieścia pięć postaci do wyboru? Ultimate Ninja Storm na PS3 wydał się w tej chwili jakoś mniej intrygujący.

DC Universe Online

Nie będzie MMO z bohaterami Marvela? Nic nie szkodzi, Sony od ponad trzech lat dłubie nad MMO z postaciami z uniwersum DC Comics. Akcja będzie toczyć się na ulicach Metropolis i Gotham, zajrzymy do jaskini Batmana, spotkamy Pingwina, Jokera, Supka i Flasha – w sumie aż 150 postaci narysowanych przez samego Jima Lee, zadeklarowanego maniaka online'owych pożeraczy czasu.

Niestety nie da się w żadnego z nich wcielić, każdy sam stworzy własną postać i zadecyduje, po której stronie mocy stanie. To będzie gra akcji z licznymi zadaniami do wykonania i nowymi, pojawiającymi się dynamicznie w zależności od poczynań innych graczy. Jeśli źli goście zaczną demolkę, obrońcy wolności i sprawiedliwości ruszą na odsiecz biednym cywilom.

Gra śmigać będzie na silniku Unreala, ale na razie nie prezentuje się przesadnie pięknie. To w końcu MMO, nie można mieć zbyt wielkich wymagań. Na więcej informacji trzeba poczekać, premiera dopiero w przyszłym roku. To będzie exclusive na PlayStation 3.

PS2 PS3 PSP XBOX360 GBA NINTENDODS WII

KONSOLE GRY AKCESORIA

SKUP SPRZEDAŻ WYMIANA SERWIS RATY

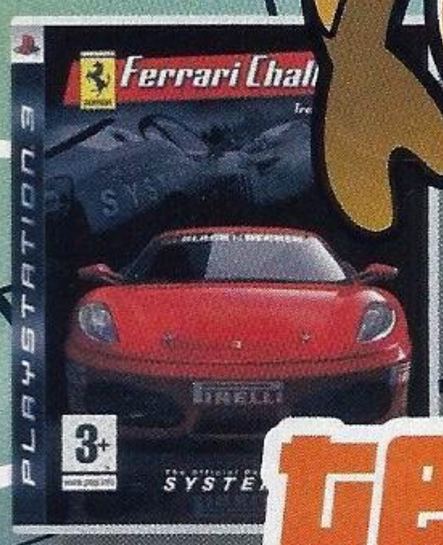
179,-

tel.

WYSYŁKA 24h

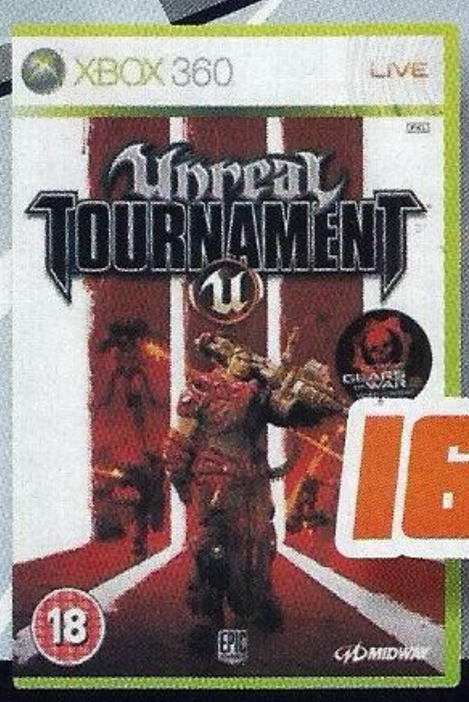
PS3 1399,-

189,-



tel.

gta special edition 299,-



169,-

CZYNNE
PON.-PT. 10-18
SOB.- 10-14

FULL OFERTA WWW I TEL

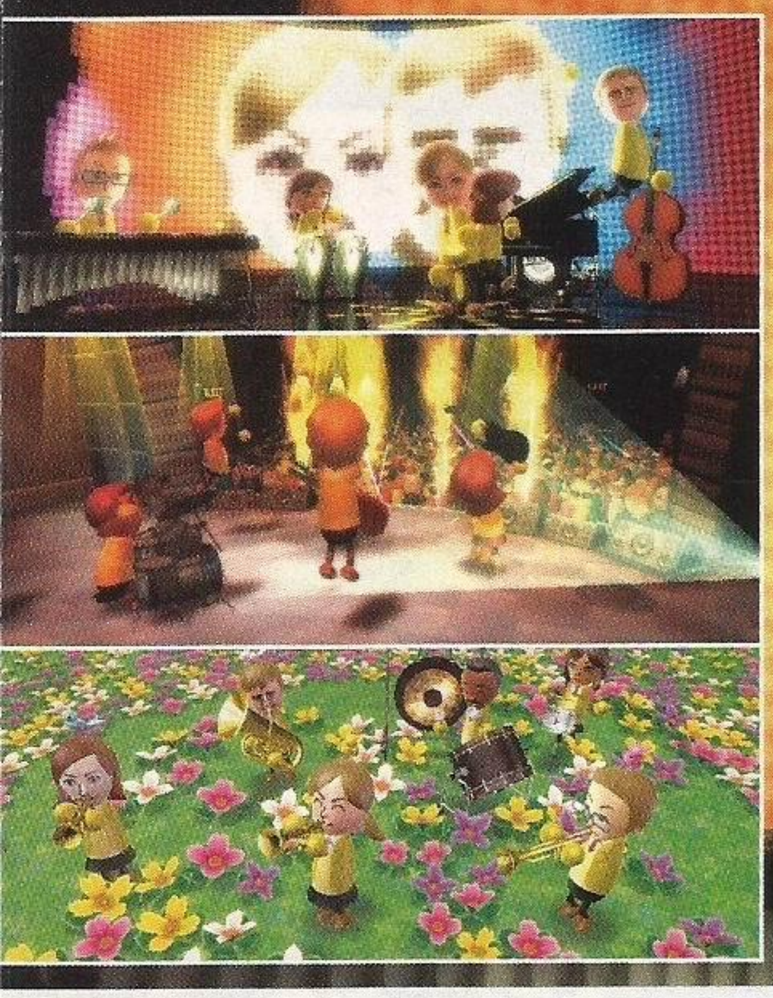
al.niepodległości 177 02-555 warszawa

tel kom. 0 503 624 692

tel/fax (022) 498 99 93

MAD GAMES

WWW.MADGAMES.PL



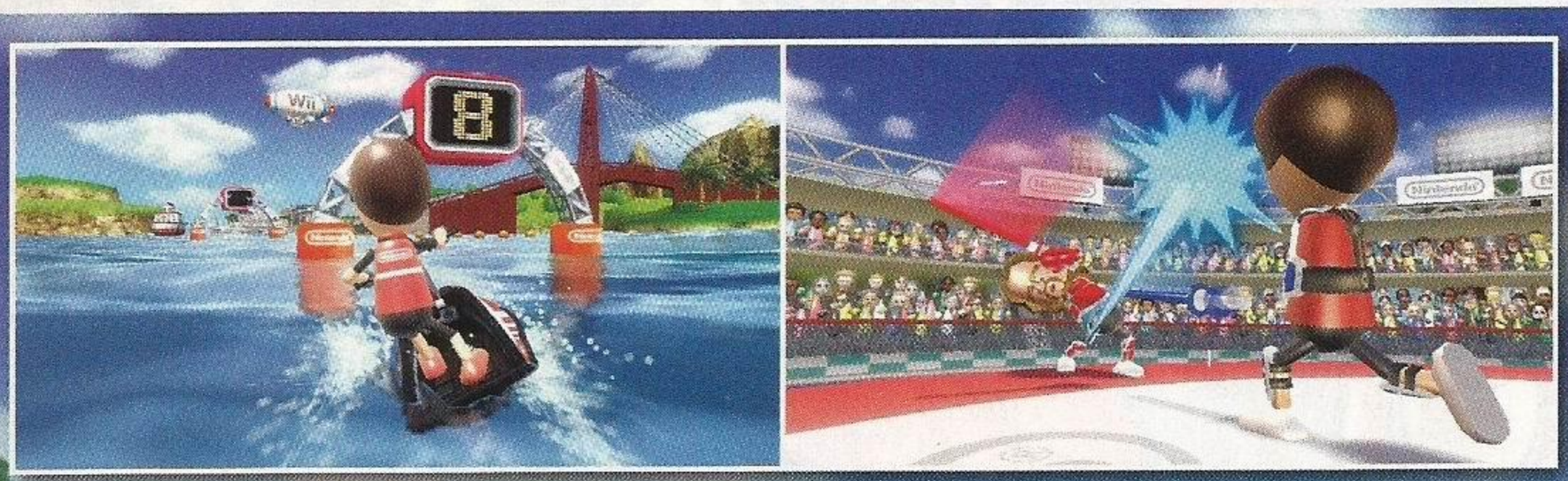
Wii > KONIEC 2008

Wii MUSIC

Muzykowanie dla wszystkich

Najnowsze dziecko Shigeru Miyamoto to Wii Music. Tytuł ten należy do przyjaznej nie-dla-graczy serii, składającej się z Wii Sports, Wii Play oraz Wii Fit, zwanej potocznie na naszym forum Wii Shit.

Rok temu Shigsy prezentował dyrygowanie orkiestrą, które znajdzie się w finalnym produkcie, jednak od tamtego czasu koncept troszkę się rozrósł. Przede wszystkim docelowo znajdzie się ponad pięćdziesiąt instrumentów, na których będzie można zagrać za pomocą samego pilota bądź też w kombinacji z gruchą. Wii Music ma uderzyć w nieco innym kierunku, niż na przykład Guitar Hero. Tutaj nie trzeba trafiać w żaden konkretny rytm; refleks ani sześciopalczaste dłonie demona się nie przydadzą. Wystarczy wciskać sobie radośnie przyciski w marę trafiając w rytm, a konsola wygeneruje odpowiednie dźwięki. Brzmi jakoś przerażająco bezsensownie, bezskillowo i bezmanualnie i tak w istocie się ten twór zapowiada. Pod koniec konferencji Miyamoto wraz z zaproszonymi na scenę gośćmi zagrał mały koncert, jednak wyglądało to strasznie przypadkowo. Zanosi się na to, że to nawet nie będzie gra, bo w tych zazwyczaj potrzebne są jakieś umiejętności, by pokonać wyzwania. Tutaj wystarczy trochę pomachać, a efekt przychodzi sam. Osobno potraktowano jedynie perkusję. Chory wytwór wyobraźni Miyamoto zawierać będzie całkiem zaawansowaną opcję nauki gry na tym instrumencie, z wykorzystaniem Balance Board jako pedałów! Mimo wszystko jesteśmy ciekawi, czy Shigsy oszalał, czy jest w tym jakś metoda i... gra. ■



Wii > WIOSNA 2009

Wii SPORTS RESORT

Hardcore'owcy, gatunek zagrożony wyginięciem

Gdy dogorywał GameCube wszem i wobec głoszono rychły upadek Ninty. Teraz szefowie firmy śmieją się z tego i nie marnują więc kolejnych okazji do wyciągnięcia od graczy jeszcze większej kasy. Nowym hitem będzie Wii Motion Plus sprzedawany w zestawie z grą Wii Sports Resort. Urządzenie ma usprawnić sterowanie wiilotem, wyłapie nawet najdelikatniejsze ruchy. Sports Resort ukaże się na wiosnę przyszłego roku dając przedsmak nadchodzących wakacyjnych szaleństw. Nintendo wyciśnie więcej mocy z Wii, dzięki czemu gra ma wyglądać porządnie, a nie jak byle ochłap sklejony przez designera w metrze po drodze do pracy.

Wii Motion Plus

Tym razem miiludki wyjdą na świeże powietrze, będzie można pobawić się w rzucanie psu frisbee, walczyć na miecze, albo ścigać się na skuterze wodnym. Dzięki nakładce na wiilota zabawa stanie się odrobinę trudniejsza niż w pierwszej części gry, a przez to bardziej wymagająca, ale też dająca więcej satysfakcji. Gdy już uda się opanować technikę rzutu frisbee nic nie stanie na przeszkodzie, by wyjść na dwór i popisać się świeżo nabytymi umiejętnościami przed znajomymi. O'rly?

Walki na miecze toczyć się będą na małych arenach. Wygra ten, kto wypchnie z nich przeciwnika. Miiludki odpowiednio zareagują nawet na najszybszy i najdziwniejszy ruch wiilotem, szkoda tylko, że blok będzie pod przyciskiem B, co przekłada się tylko na pół kroku w stronę symulacji walki mieczem.

W Power Cruising, czyli jeździe na skuterze, wiilota i gruchę trzeba będzie trzymać zwrócone do siebie, jak manetki kierownicy. Pojazd przyspieszy, gdy gracz zegnie dłoń w nadgarstku. Ot, kolejny zestaw minigier, na którym Ninty zarobi miliardy, totalnie olewając hardcore. ■

INNE NOWOŚCI NINTENDO

Star Raving of Duty

Star Wars: The Clone Wars, Rayman Raving Rabbids oraz Call of Duty: World at War – to trzy gry wyróżnione na konferencji Nintendo, których premiera nastąpi jesienią.

Pierwszy tytuł, przygotowywany wyłącznie na konsole Nintendo, to oparta o serial telewizyjny gra walki, której sercem mają być pojedynki na miecze świetlne. Sterowanie za pomocą wiilota i gruszki ma pozwolić poczuć się jak prawdziwy rycerz Jedi, choć nie ma mowy o dokładnym odwzorowaniu ruchów kontrolera.

Ci, którzy zainwestowali w Wii Fit, sie powinni ucieszyć na wieść, że trzeci zbiór szalonych mini-gierek z królikami wykorzysta również wagi łazienkowe, jak ujął to sam Iwata. Przygotujcie się na jeden z najgłupszych, ale potencjalnie też najśmieszniejszych pomysłów w branży – sterowanie pośladkami. Ostatni tytuł to z kolei balsam na dusze tych, których skusił Wii Zapper – nowe Call of Duty weźmie go pod uwagę, choć my możemy się założyć, że wygodniej i tak będzie się grało bez niego.

Mały brat

DS'owi nie poświęcono zbyt wiele czasu w trakcie konferencji, jednak kilka ciekawych informacji zdołało wypłynąć. Wbrew oczekiwaniom, nie zaprezentowano nowego, szerokoekranowego modelu konsoli. Skupiono się na grach i tym, jak DS wpłynął na branżę. Starano się przekonać, że nie tylko Nintendo potrafi sprzedać gry na swoich platformach, czego dowodem miało być Guitar Hero: On Tour. Zapowiedziano przy okazji sequel, o podtytule Decades, który umożliwi wymianę utworów między graczami, również tymi posiadającymi jedynie pierwszą część gry. Na komunikację użytkowników stawia także Spore Creatures – wyhodowanymi własnoręcznie stworami będzie można pochwalić się znajomym. Żenująca Cammy z NoA wspominała również o nadchodzących nowych wykorzystaniach DS'a, przykładowo na lotniskach czy stadionach, ale żadna konkretna zapowiedź nie padła. Najmocniejszym punktem całej imprezy okazało się Grand Theft Auto: Chinatown Wars na wyłączność dla handhelda Nintendo! Pokazano… logo. Hurra! Nie no, come on... ■

Wii ATAKUJE NOWOŚCIAMI

ANIMAL CROSSING: CITY FOLK

Simsy według Nintendo zadebiutują na Wii podczas tegorocznych Świąt i wykorzystają mikrofon Wii Speak, dzięki czemu będzie można pogadać sobie na żywo ze znajomymi, którzy odwiedzą miasteczko gracza. Szkoda tylko, że za tę przyjemność będzie trzeba dodatkowo zapłacić, gdyż urządzenie nie będzie sprzedawane wraz z grą. Sama rozgrywka nie zmieni się drastycznie. Gracz będzie dowolnie kreował swoje miasteczko (Town), oddając się rekreacyjnie łowieniu ryb czy wykopywaniu skamielin. Nowością ma być metropolia (City), w której do dyspozycji oddano kilka sklepów, fryzjera, muzeum i tym podobne atrakcje. Gra korzysta z kalendarza oraz zegara gry i umożliwi wysyłanie wiadomości znajomym na Wii, komputer osobisty bądź komórkę.

MUSHROOM MEN: THE SPORE WARS

Zmutowane grzyby wyruszą na wojnę w listopadzie. Posiadacze Wii i DSów są wniebowzięci... Akcja ukazana jest z perspektywy trzeciego grzyba. Bohater jest raczej niewielki, ale włada mocą telekinezy i nie boi się walczyć z pająkami, a nawet królikami, przy użyciu broni wszelakiej (na przykład klucza lub czegoś, co gracz sam złoży ze znalezionych przedmiotów).
To będzie kolorowa platformówka z elementami walki i zagadkami. Na innych konsolach raczej nie miałaby racji bytu, ale skoro na Wii brakuje normalnych gier, przywitamy ją gorąco.

DE BLOB

Przedziwna platformówka na Wii, w której żelowaty stwór przywraca kolory w czarnobiałym mieście. Odbija się od punktów wskazanych na ścianach pozostawiając na nich plamy, zgniata przeciwników wypluwając z siebie farbę. Gra śmiga w sześćdziesięciu klatkach na sekundę, a sterowanie jest maksymalnie intuicyjne, ruch wiilotem do góry to skok, machnięcie to szybki ruch w wybranym kierunku. Może być z niej coś dobrego. W Stanach ukaże się pod koniec września, Europa na razie czeka. Będzie też wersja na DSa. Już dziś de Blobem mogą pobawić się posiadacze iPhone'a.

MARIO SUPER SLUGGERS

Jakby komuś było mało Mario Superstar Baseball na GCN, Nintendo przygotowuje kolejną odsłonę bejzbola z Marianem i przyjaciółmi, tym razem na Wii. Odrobinę poprawiono grafikę, dołożono obsługę wiilota i gruchy, i to właściwie wszystko. W Japonii już jest, w Europie może będzie, ale jeśli nie, to nic się nie stanie.

Wii > POCZĄTEK 2009

THE CONDUIT

Poważny, hardcore'owy shooter na Wii? Jesteśmy na tak!

To prawda, że High Voltage Software nie ma na koncie gier, którymi mogłoby się bardzo chwalić, ale ich shootera fpp tworzonego wyłącznie na Wii warto mieć na uwadze. Nie będzie żadnych miiludków, ani obrzydliwie słodkiej muzyczki. Kosmici atakują Waszyngton, trzeba chwycić za broń i skopać im tyłki. Całe szczęście, walki z nimi nie uprzykrzy sterowanie. Celownik płynnie porusza się po ekranie, wskazywanie celu to bułka z masłem, nie powinno sprawić nikomu problemu. No chyba, że z niewiadomych powodów trzęsą Wam się ręce. Jeśli graliście w Medal of Honor Heroes 2, wiecie, czego się spodziewać. Bawiąc się grą EA wielokrotnie zastanawialiśmy się, jakim cudem Ubisoft tak strasznie popsuł sterowanie w Red Steel. The Conduit będzie kolejnym dowodem na to, że wiilot i grucha mogą doskonale sprawdzić się w fpsach. Jakby jednak coś nie grało, każdy sam będzie mógł ustawić prędkość obracania się, automatyczne centrowanie celownika, to jak szybko porusza się bohater i wiele innych detali. Wszystkich zmian (również w obłożeniu przycisków) da się dokonać bez przerywania zabawy, na bieżąco je testując.

W trakcie zabawy bohaterowi nieraz zabraknie amunicji i będzie zmuszony chwycić za broń kosmitów. Ciekawie prezentuje się wyrzutnia rakiet kierowanych ruchem wiilota. Pociski grzecznie czekają, zawieszone w powietrzu, aż gracz wskaże im cel. Ciekawy i świeży pomysł, na dokładkę wykorzystujący możliwości wiilota, a to wcale nie jest takie częste.

Być może kojarzycie jeszcze, że Wii jest około półtora razy mocniejsze niż GameCube. Bez problemu zatem powinno dać się zrobić grę wyglądającą równie dobrze, co The Chronicles of Riddick. The Conduit ma potwierdzić tę tezę. Bump i normal mapping, niespotykane do tej pory w grach na Wii efekty świetlne, realistycznie wyglądająca woda, bajeranckie rozbłyski. To wszystko, a także stałe trzydzieści klatek animacji na sekundę stanowić ma o sile gry. A jakby tych cudów było mało, w multiplayerze w sieci będzie można porozmawiać z innymi graczami przez WiiSpeak. Brzmi aż zbyt dobrze, ale kibicujemy High Voltage Software z całych sił. Premiera The Conduit w pierwszym kwartale 2009 roku. ■■

WII > JESIEŃ 2008

WARIO LAND: SHAKE DIMENSION

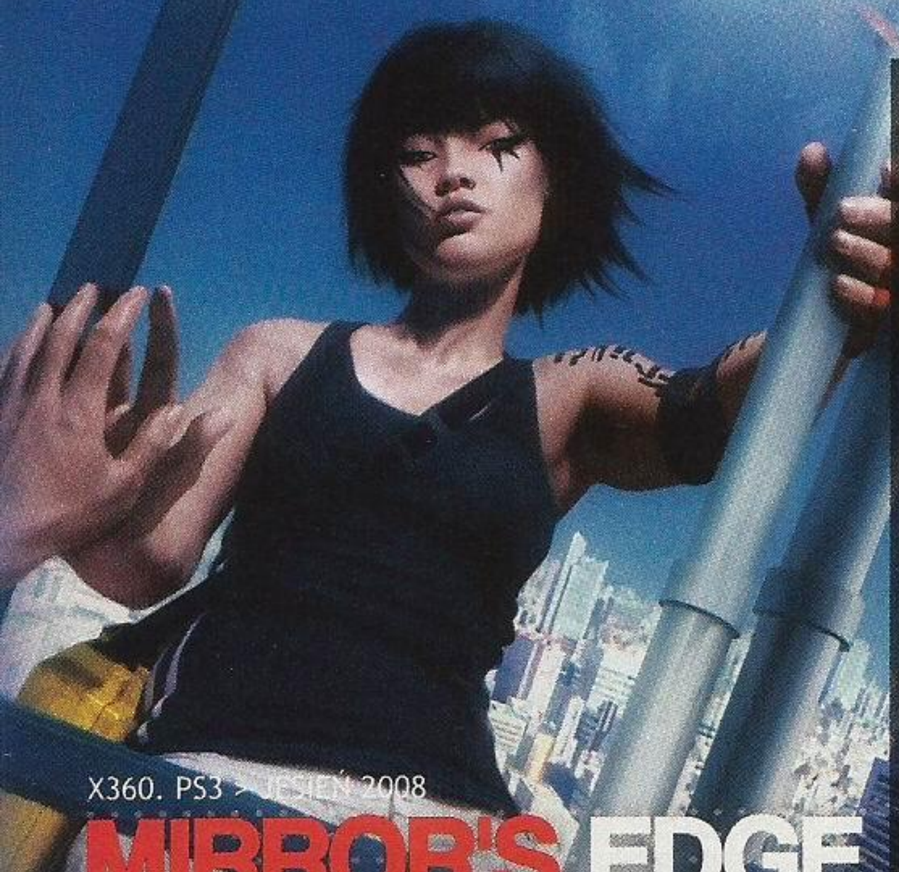
Wario rulez a nawet rulz

Trochę znikąd wczesną jesienią na Wii pojawi się nowa platformówka 2D ze sprośnym Wario w roli głównej. Można sądzić, że miejsce tak staroszkolnych pozycji jest na handheldach bądź też WiiWare, jednak Wario stara się udowodnić, że jest warty wydania na płycie DVD. I chyba udowodnił – to jedna z najładniejszych dwuwymiarowych pozycji, jakie możecie ujrzeć. Ręcznie rysowane tła chwalą się sporą liczbą detali i cudowną kolorystyką, a wszystkie postacie, w tym szczególnie bossowie, wyglądają jak żywcem wyjęci z kreskówki. Animacja to po prostu pierwsza klasa, choć już rozgrywka to raczej standard. Wiilot trzymany jest bokiem niczym pad od NESa, a machanie kontrolerem przydaje się tylko od czasu do czasu, na przykład by uderzyć grubym Wario w ziemię i otworzyć w ten sposób zablokowane dotąd przejście. By urozmaicić te dwadzieścia poziomów, autorzy wsadzili różnorakie „pojazdy", takie jak kula śnieżna czy łódź podwodna. Wario przemierzy dość standardowe miejsca, jak dżungla, piracki statek czy ośnieżone szczyty. Nie zabraknie oczywiście ukochanych przez wąsacza monet, które wytrzęsie z worków i przeciwników za pomocą wiilota. W nieskomplikowaną fabułę wprowadzą graczy ręcznie rysowane animacje, niestety z napisami i głupimi pomrukami zamiast dubbingu. Choćby po tym widać, że szykuje się klasyczna do bólu platformówka Nintendo dla fanów, którzy są z firmą od lat. Oby tylko tych dwadzieścia leveli zdołało przykuć gracza na dłużej, bo nam się wydaje, że to może być dość niewiele. ■

CASTLEVANIA JUDGMENT

Bijatyka w klimatach Castlevanii to spore zaskoczenie i wciąż trudno orzec, czy nie wyjdzie z tego jakiś koszmarek. Po E3 możemy jednak z pewnością stwierdzić, że bliżej jej do Power Stone niż do Soul Calibura. Po arenie można swobodnie biegać niczym w grze akcji, szlachtując przykładowo panoszące się w okolicy zombiaki. Gra korzysta z zestawu wiilot + gruszka, gdzie analog naturalnie odpowiada za poruszanie, a ruch pilotem za standardowy atak. Machanie wraz z przyciskami akcji pozwala na bardziej zaawansowane techniki, zależne również od tego czy postać jest w ruchu, czy w spoczynku, w powietrzu czy na ziemi. Szykuje się raczej szybka i efektowna młócka, niż pojedynek techniki i refleksu a la Virtua Fighter. Nie zabraknie podwójnych skoków, fireballi, używania przedmiotów i przyzywania potworów. W gronie fajterów znajdą się wszystkie najważniejsze twarze serii, z samym Draculą na czele. Potwierdzono też Alucarda, Marię oraz Simona Belmonta. Poza opcją versus, znajdzie się miejsce dla trybu story w jakiejś formie, rozgrywki online oraz połączenia z DSem i Castlevanią: Order of Ecclesia. ■

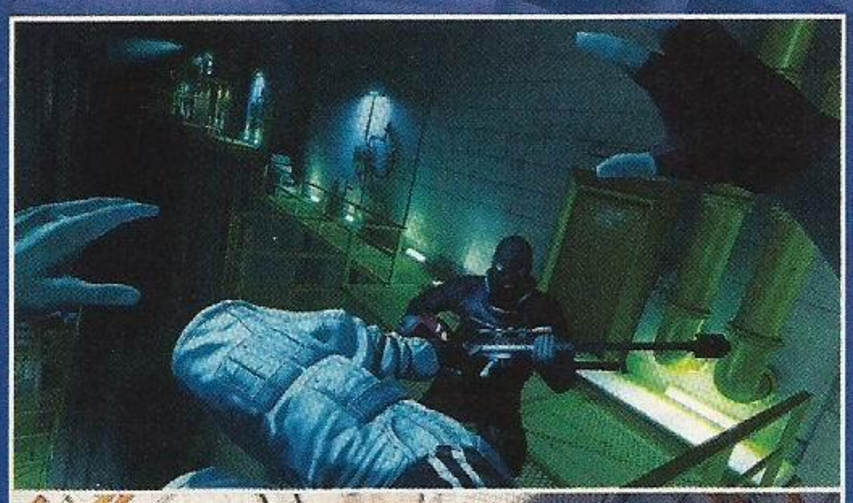
Wii™ teraz 899,- nowa cena
nowe kolory!
ULTIMA
Świat Elektroniczej Rozrywki
www.ultima.pl
NINTENDO DS™
549,-
599,-
zamów teraz na www.ultima.pl
lub zadzwoń tel. (0-22) 485-52-10

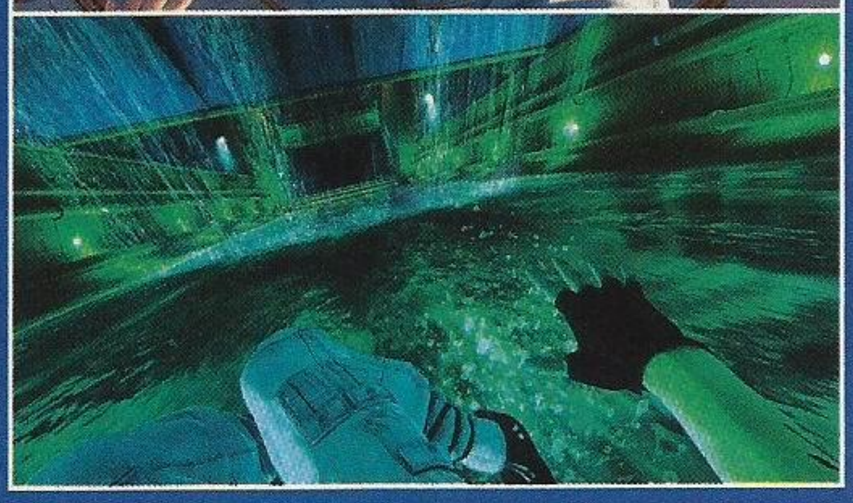


X360. PS3 > JESIEŃ 2008

MIRROR'S EDGE

Gra zapowiada się bajecznie





Mirror's Edge jest prawdopodobnie najbardziej innowacyjną grą tegorocznego E3 i sporym powodem do dumy dla twórców z DICE. Na pewno wypełnili podstawowy cel – pozycja jest na tyle specyficzna, że można ją poznać po jednym screenie. Nie ma mowy o jakiejkolwiek pomyłce: jasne, żywe barwy i parkour to unikalne połączenie. Interesująco zapowiada się otoczka fabularna Mirror's Edge czerpiąca pełnymi garściami z dystopicznych teorii: ceną za bezpieczeństwo jest całkowita kontrola przepływu informacji. Przeciw takim zasadom buntuje się ruch oporu składający się z Runnerów – neogońców przenoszących wiadomości w niedostępnych władzy tubach. Do tej elitarnej grupy dołącza skośnooka Faith i widać, że nie trafiła tam przypadkiem.

Mirror's Edge wyróżnia się z tłumu przedstawieniem akcji z oczu bohaterki przy równoczesnym pozostaniu przy zręcznościowym charakterze gry. Wszystkie przeskoki między budynkami, fikołki po lądowaniach, wślizgi, bujanie się na poręczach i walki ze sługusami systemu starają się odwzorować rzeczywistość w maksymalnym stopniu. Ujawniony fragment gry nie pozostawia złudzeń – w pudełku z grą powinno znaleźć się ostrzeżenie o możliwych atakach epilepsji. Pomysł DICE na akcję był niezwykle oryginalny i dobrze się stało, że EA dało mu zielone światło. Świat Mirror's Edge nie jest w całości otwarty, ale każdy z poziomów będzie do przejścia na kilka sposobów, a w jednym z wywiadów ujawniono, że gracze dostaną achievement za nie używanie broni.

Podstawowym pytaniem zadawanym przed E3 było: jak w zasadzie grać w taką grę? Bardzo prosto. Całość bazuje na sterowaniu kontekstowym i chcąc przeskoczyć murek bądź wdrapać się na dach, trzeba wcisnąć L1, a wszelkie wślizgi pod przeszkodami obsługuje L2. Wydaje się to banalne, ale ME ma być bezlitosne, jeśli chodzi o jakiekolwiek pomyłki i potrzeba będzie treningu, żeby wykonywać najbardziej wykręcone akcje. Wiadomo –„każdy za pierwszym razem spada". R1 odpowiada za szybki obrót wokół własnej osi, R2 to atak, zależny od tego, co Faith akurat robi. Jeżeli wślizg, to uderzy oponenta w kolejnoty, jeśli biegnie po ścianie, może mu efektownie wybić broń z rąk. Możliwości silnika gry są spore i wbrew pozorom gra nie będzie interaktywnym filmem.

Pomocą w bieganiu po metropolii będzie zdolność Faith do oznaczania elementów otoczenia, jakich może użyć. Jeśli jest szansa, że uda się doskoczyć do rynny na przeciwległym budynku, to będzie ona wyróżniona czerwonym kolorem kontrastującym z wszechobecną bielą. Podobnie sprawa ma się w przypadku przeciwników i podbiegając do delikwenta trzeba uważać, kiedy trzymana przez niego broń zaczerwieni się, bo tylko wtedy można mu ją efektownie odebrać i oszołomionego znokautować ciosem w potylicę. Zdobyte pistolety czy shotguny na długo się nie przydadzą, bo jedynie obciążałyby Faith i dlatego po unieszkodliwieniu najbliższych oponentów broń będzie trzeba wyrzucić. Trudniejsze triki mają być możliwe dzięki zwolnieniu czasu pozwalającemu na przykład precyzyjnie wymierzyć moment wybicia się z krawędzi. Hołdując stylowej ascezie Mirror's Edge, obędzie się bez jakichkolwiek znaczników energii na ekranie.

Faith w prezentowanym przez developera demie trochę zbytnio jęczała przy każdym skoku czy wdrapywaniu się na wystające gzymsy, ale zapewne taka otoczka dźwiękowa znajdzie swoich fanów. Zwłaszcza wśród tych, którzy lubią oglądać tenis w wykonaniu pań. Przygotowanych poziomów ma wystarczyć na kilkanaście godzin gry za pierwszym podejściem, a ujawnione fragmenty tętniły dynamiką i awansowały Mirror's Edge z innowacyjnego tytułu na możliwy hit. ■

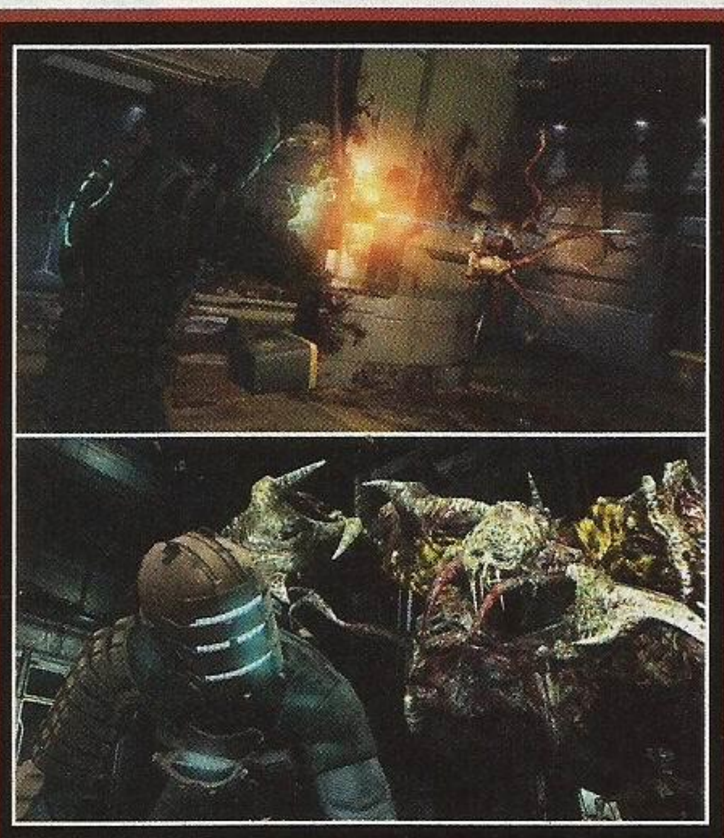
E3 NEWSFLASH

Disney's Bolt
Kolejna gra na podstawie filmu animowanego? Disney nie przepuszcza okazji, by zarobić. Bolt to superpies podróżujący po Stanach ze swoim panem Pennym. Czworonóg uszkadza złych gości laserami wystrzelonymi z oczu i falą dźwiękową powstałą w wyniku superszczeknięcia. Kim są źli goście i skąd się wzięli? Ciężko wyczuć, ale Penny na wszelki wypadek nie będzie wdawał się z nimi w bezpośrednią walkę, a po cichu, za ich plecami, zakradnie się na wszystkie konsole małe i duże. Już w listopadzie.

Rage
Id Software, twórcy Dooma i Quake'a, znaleźli wydawcę dla ich nowego fpsa. Carmack pożegnał się z Activision i teraz współpracuje z Electronic Arts, które jeszcze do niedawna uważał za Imperium Zła. W podjęciu decyzji pomogły mu między innymi pozytywne opinie pracowników Valve. Silnik Tech 5 napędzający Rage jest już gotowy. Jego moc pozwoli na utrzymanie stałych 60 fpsów, przy niespotykanej liczbie detali i efektów graficznych. Zmutowani mieszkańcy postapokalipytcznego świata wyglądają przerażająco. Oprócz strzelania będzie można pojeździć po piaszczystych terenach. Więcej informacji wypłynie na początku sierpnia, czekajcie na aktualizację. Gra zmierza na X360 i PS3.

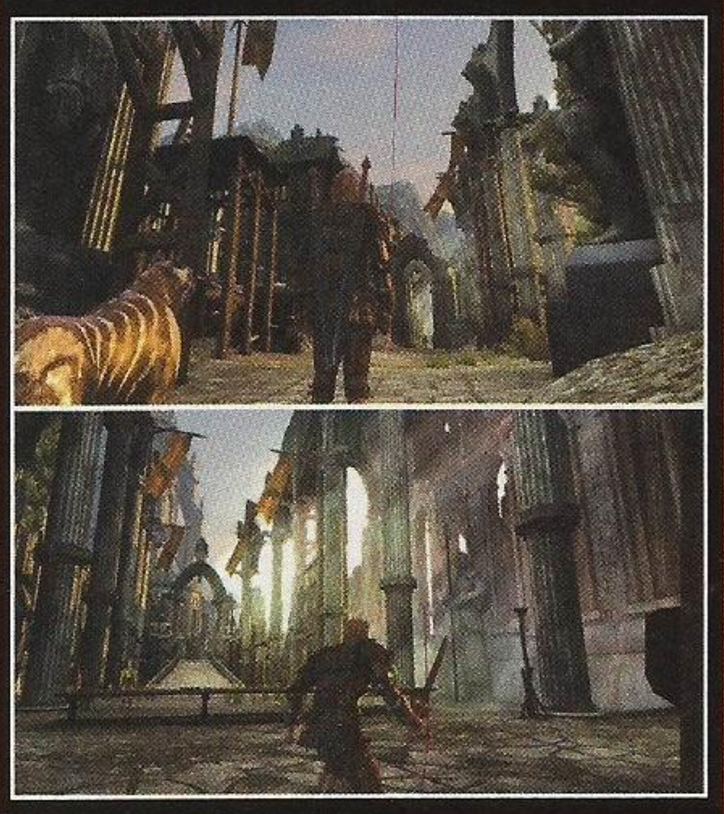
Postal III
Chora strzelanina także na PS3 i X360? Czemu nie. W drugiej połowie 2009 roku przekonamy się, co to znaczy kasować cywili, podpalać rozlaną chwilę wcześniej benzynę oraz strzelać do prostytutek i terrorystów. Co tam M16, skoro do dyspozycji będzie piła mechaniczna oraz dwa roboty, małpa i pies, które zbliżą się do wskazanej ofiary i zamęczą ją w jakiś finezyjny, obowiązkowo brutalny sposób. Komu potrzebna jest ta strzelanka tpp? Jak to komu, graczom!

CO JESZCZE OD ELECTRONIC ARTS



DEAD SPACE

Kosmiczny horror Electronic Arts ukaże się na Xboxa 360 i PS3 pod koniec października. Aby wymasterować grę na sto procent potrzebne będą minimum trzy podejścia. Winny tego stanu rzeczy jest system modyfikacji broni i zbroi. Isaac jest inżynierem, więc potrafi wykorzystać znalezione po drodze przedmioty do poprawy statystyk czy to narzędzi mordu, czy też niezwykłego pancerza, w który jest odziany. Zwiększenie mocy telekinezy, wskaźnika zdrowia, albo zasięgu rażenia broni, to dla niego pestka. Musi tylko znaleźć miejsce, gdzie w spokoju przeanalizuje schemat interesującego go wyposażenia i dowie się czego potrzebuje, by dokonać modyfikacji. Dodatkowe przedmioty dostępne będą w holograficznych sklepach. Niegdyś służyły załodze Ishimury, teraz pomogą przeżyć Isaakowi. To nie będzie łatwe zadanie, każdy nowo zaprezentowany przeciwnik jest trudniejszy do ubicia od poprzednich. Silnie opancerzony Brute oberwie dopiero, gdy bohater spowolni jego ruchy i zajdzie go od tyłu, ale potwór ma w zanadrzu kilka niespodzianek i może nagle wypluć z brzucha wybuchowe kule. EA szykuje killera skierowanego wyłącznie do wymagających graczy i należy się im za to szacun.



DRAGON AGE: ORIGINS

Stało się, nowy action-RPG BioWare nadciąga na PS3 i Xboxa 360. Tym razem akcja osadzona będzie w realiach fantasy, a bohater pozbawi głów i kończyn orki i inne trolle-giganty. Podczas potyczek do dyspozycji gracza zostanie oddana drużyna składająca się z kilku wojowników. W dowolnym momencie, niczym w Mass Effect, da się zapauzować grę i wydać im rozkazy. Poza walką, bohater samotnie przespaceruje się ulicami różnych miast. Napotka rozmaitych NPC, którzy chętnie postawią go w nieprzyjemnej sytuacji. Dylematy moralne? To norma w grach BioWare, na pewno ich nie zabraknie. Czy Origins będzie „duchowym spadkobiercą" Baldur's Gate okaże się w przyszłym roku. Wydawcą zostało jakiś czas temu Electronic Arts.

GBA SP BRIGHTER 339,-

NINTENDO DS LITE 499,-

PSP SLIM&LITE 619,-

PS2 SLIM 439,-

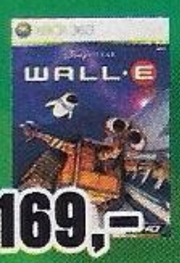
WII 878,-

PS3 1389,-

XBOX 360 ELITE 1299,-

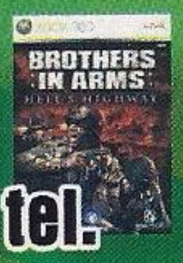
XBOX 360 PREMIUM HDMI 989,-

XBOX 360 ARCADE 749,-



169,-

189,-



tel.

189,-

159,-

189,-

tel.

259,-

tel.

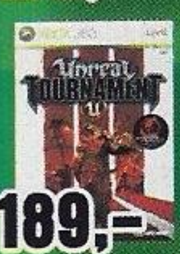
179,-

189,-

189,-

189,-

179,-



189,-

169,-

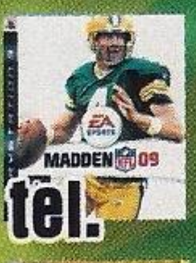
139,-

99,-

129,-

139,-

99,-



tel.

219,-

129,-

179,-

159,-

179,-

tel.

189,-

139,-

WYSYŁKA W 24h

PON - PT: 10-20, SOB: 10-15

ELECTRONICDREAMS

Adres: JANA PAWŁA II 61, lokal 244, 1p. 01-031 Warszawa
Tel: (022) 636 51 14 Kom: 509 533 693 Serwis: 509 533 679
E-mail: electronicdreams@op.pl www.electronicdreams.pl

WYSYŁKA, RATY, HURT, DETAL
PROFESJONALNY SERWIS, DROBNE USTERKI NAPRAWIAMY OD RĘKI
SKUP, SPRZEDAŻ, WYMIANA GIER, ODTWARZACZE MP3
MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN
NAJWIEKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII DO WSZYSTKICH KONSOL

ZAPRASZAMY HURTOWYCH ODBIORCÓW Z CAŁEJ POLSKI

X360, PS3 > 2009

WOLFENSTEIN

Hitlerowscy oprawcy drżą – BJ Blazkowicz powraca!

Kolejna reaktywacja wiekowej serii, którą znać powinien każdy szanujący się fan FPS-ów. Agent William „BJ" Blazkowicz powróci na obecnej generacji konsol, by znów udowodnić nazistom, że w pojedynkę potrafi stawić im czoła. Gra podobnie jak poprzednie części skupi się na badaniach mających doprowadzić do powstania nazistowskiego nadczłowieka. Różne były eksperymenty, różne są ich efekty. Blazkowicz (swoją drogą Polak z pochodzenia) stawi czoła hordom wrogów, wśród których nie zabraknie „tradycyjnych" nazistów. Zwiastun obfituje w nierealne sceny wrogów latających na jetpackach albo atakujących BJ-a wyładowaniami elektrycznymi. Pod względem klimatu będzie bardzo podobnie do Return to the Castle Wolfenstein i grę zdominują ciemne barwy. Wnętrza wojennych budowli także nasuwają skojarzenia ze wspomnianym tytułem, co nie jest objawem pożądanym – ukazał się on aż siedem lat temu. Jednak dokładniejsze oględziny wystarczają, żeby uspokoić fanów – Wolfensteina napędza zaawansowany silnik fizyczny liczący bezwładność postaci, wiele elementów otoczenia można zniszczyć, a autorzy (grę współtworzą Raven i id Software) postarali się, żeby akcja napędzała się sama i wygląda na to, że BJ musi przygotować się na najbardziej intensywną z dotychczasowych misji. Developerzy na szczęście mają w poważaniu aktualnie lansowaną poprawność polityczną i na murach dumnie łopoczą flagi Trzeciej Rzeszy nadając miejscówkom jeszcze bardziej ponury klimat. I skazując grę na ostrą cenzurę za Odrą. Gra w sieci ma zostać oparta o doświadczenia wyniesione z Enemy Territory, niesamowicie popularnej pecetowej gry online i jeśli uda się to zrealizować, można spodziewać się wysoce grywalnych map, świetnych botów, kilku klas postaci do wyboru i dopracowanego kodu rywalizacji w sieci. Wolfenstein nie ma na razie ustalonej daty premiery, a skąpa liczba udostępnionych materiałów z gry to wyraźny sygnał, że jest we wczesnej fazie produkcji. W sumie dobrze, teraz mogłaby zwyczajnie przepaść w zalewie FPS-ów, a nowe rozdanie w tej nieco zapomnianej serii zapowiada się całkiem nieźle. Tylko grafika na razie jakaś średnia... ■

ACTIVISION ZAPOWIADA

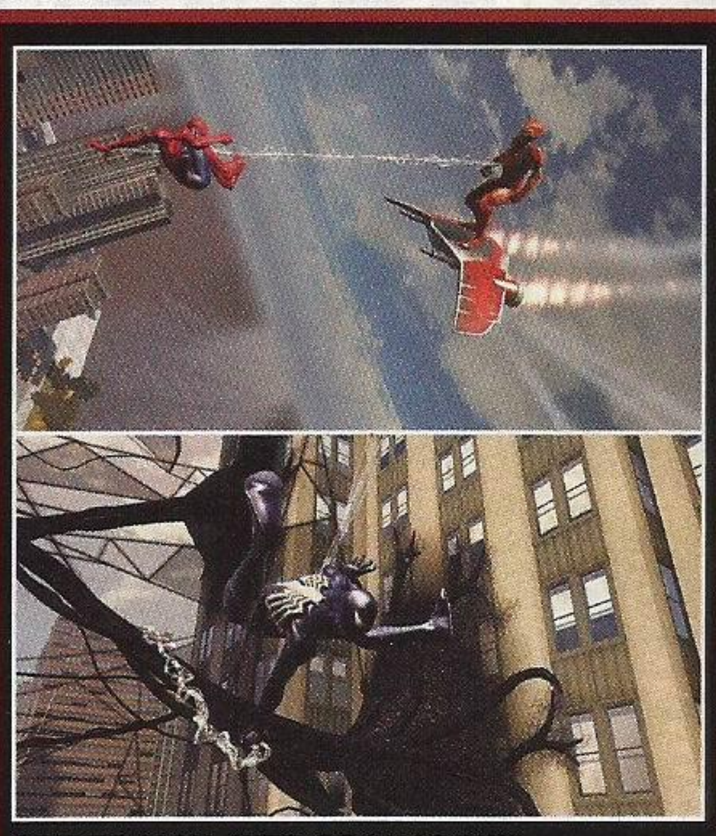
Singularity
Jedno z ciekawszych odkryć tegorocznego E3. FPS przygotowywany przez fachowców z Raven Software, w ścisły sposób powiązany z nieudanymi eksperymentami podróży w czasie. Ponury głos wspomina: „Ostrzegałem ich, ale nie chcieli słuchać", po czym następuje seria scen z zakłóceniami obrazu, znikającymi postaciami i tajemniczymi wyładowaniami elektrycznymi. Singularity prezentuje się świetnie, efekty deszczu i oświetlenia są na najwyższym poziomie. Wygląda na to, że fabularnie też będzie nieźle.

Marvel Ultimate Alliance 2: Fusion
Vicarious Vision dostarczą szeroką kadrę 24 postaci ze znanego uniwersum: zarówno bohaterów, jak i ich antagonistów. Potwierdzono m.in. Wolverine'a, Spider-Mana, Hulka i Kapitana Amerykę, ale gra i tak wygląda, jak regularny sequel z nieco ulepszonymi modelami postaci i innymi bajerkami. Nowością będzie możliwość łączenia ataków superbohaterów – stąd „fusion" w podtytule.

X-Men Origins: Wolverine
Na podstawie scenariusza Marca Guggenheima i kodu od Raven Software powstaje gra powiązana z prequelem kinowej trylogii o X-Menach. Twarzy i głosu Rosomakowi użyczy prawdopodobnie sam filmowy Rosomak, czyli Hugh Jackman.

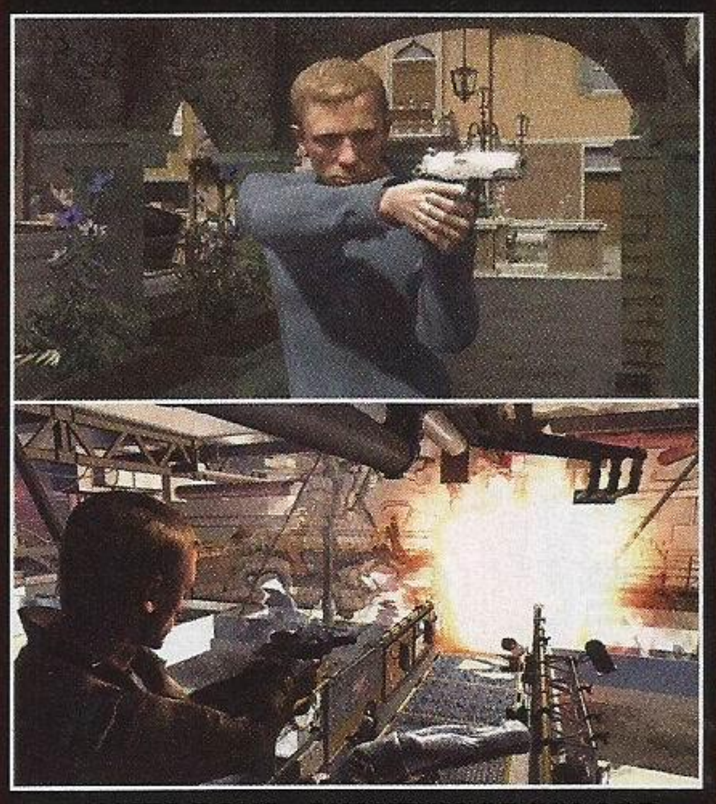
Transformers: Revenge of the Fallen
Za rok premiera sequela efekciarskiego filmu, a Activison ogłosiło, że Luxoflux jest w trakcie tworzenia gry na jej licencji. Pierwsza część gry była znośna, oby czas pozostały do premiery został dobrze wykorzystany.

PRZYSZŁE HITY ACTIVISION



SPIDER-MAN: WEB OF SHADOWS

Spider-Manowi nie przeszkadza koniec filmowej trylogii i zmierza na konsole, wszak głupotą byłoby wypuszczenie z ręki tak mocnej w Ameryce licencji. Gra ponownie będzie free-roamingowa, z ogromnym, wielopoziomowym Nowym Jorkiem, oby mniej monotonnym niż w poprzednich częściach. Do miasta wpada Venom próbując zaprowadzić modę na symbionty i nawet Człowiek-Pająk da się omamić. Będzie można przełączać się na czarny, silniejszy kostium Spideya, ale z czasem może zacząć on przejmować kontrolę nad bohaterem. Activison pokazało walkę ze skrzydlatym Vulturem na dachu drapacza chmur. Peter we wdzianku porusza się bardzo zwinnie, może tworzyć tarczę z sieci, oplątywać nią przeciwnika, a potem ciskać nim o ściany. Batalia była efektowna, w dużej części toczyła się w powietrzu, a Vulture wyzionął ducha unieruchomiony czterdzieści pięter niżej. Na razie miasto wygląda ubogo, ale sama gra nie powinna odbiegać grywalnością od poprzedniczek.



007 JAMES BOND: QUANTUM OF SOLACE

Najnowsza odsłona przygód Bonda dryfuje w stronę skradanki i cichego obezwładniania wrogów. Wpleciono proste krycie się za przeszkodami, a niedzielnych graczy zainteresuje fakt, że do walki wystarczy jeden przycisk na padzie. Sekcje z widokiem z oczu agenta 007 obnażają niestety średni poziom oprawy, pustawe i małe przestrzenie i bliźniaczo podobnych przeciwników. Dają się podejść dziecinnie łatwo i nie słyszą krzyków kolegów wyrzucanych z okna kilka metrów od siebie. Fajnym patentem jest znane choćby z Metal Gear Solid 4 podzielenie ekranu na kilka mniejszych scen, a dzięki temu możliwość wyczucia odpowiedniego momentu i przemknięcia bez zwrócenia uwagi strażników. Kiedy zaczyna się robić gorąco, gra zamienia się w strzelankę z ochoczo pchającymi się pod lufę przeciwnikami. Quantum of Solace wygląda na przygotowywany na szybko tytuł z wieloma uproszczeniami. Czy zostaną w kodzie do jesiennej premiery?

X360. PS3. Wii > JESIEŃ 2008

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

Kiedy przesiądą się na Wietnam?

Treyarch zabiera graczy z powrotem na fronty II wojny światowej, czy tego chcą, czy nie. Historia ukaże dwa oblicza wojny – walki z Japończykami na Pacyfiku i obleganie Berlina przez Rosjan. Szczegółowo grę opisaliśmy w zeszłym numerze, ale na E3 autorzy pokazali coś wartego większej wzmianki – duże fragmenty kooperacji w kampanii. Od dwóch do czterech graczy będzie mogło anihilować żołnierzy Państw Osi; seria wreszcie doczeka się trybu, którego bardzo brakowało w Call of Duty 4. Klimatycznie wyglądają sceny przedzierania się przez gęstą dżunglę z kumplem u boku i odkrywanie dobrze wymyślonych skryptów podnoszących atrakcyjność gry. W prezentacji uderzała wielkość terenów i uczestnictwo w sporych bitwach, nawet z udziałem czołgów. Bazując na enginie bestsellerowego Modern Warfare udało się gościom z Treyarch stworzyć sugestywny świat połowy XX wieku z odpowiednio zaakcentowanym wojennym chaosem. Choć gra nie poraża, jak swego czasu COD 4, to choćby efekty płomieni i płynność animacji pozwalają wierzyć w dobry graficznie tytuł. Pamiętacie osłanianie oddziału z helikoptera w poprzedniku? World at War podąża podobną drogą, tym razem da możliwość zatopienia kilku japońskich krążowników, a taki wybuchający wodny kolos pachnie równie dobrze, jak napalm o poranku. Trochę nagięto realia, bo z działka samolotu raczej nie dałoby rady zatopić okrętu wojennego, ale liczy się zachowanie emocji i dramatyzmu – wizytówek serii.

Inny zaprezentowany poziom skupiał się na cichej eliminacji hitlerowców z wykorzystaniem przelatujących co jakiś czas bombowców, jako osłony dźwiękowej. Wszystko szło jak z płatka, dopóki bohatera nie zauważyli snajperzy i nie omieszkali głosem dźwięcznym niczym Mandaryny powiadomić kolegów. Rozpętało się prawdziwe piekło i kiedy budynki zaczęły zamieniać się w pełne pyłu ruiny, a akcja rozkręcać, developerzy przerwali pokaz Call of Duty: World at War. O wadze tytułu dla Activision niech świadczy fakt, że głosu w grze użyczy Kiefer „Damn it" Sutherland, a nadaje się on do tego, jak mało kto. Szykuje się solidny kawałek kodu, zarówno dla samotników poszukujących wrażeń w kampanii, jak i nastawionych na zabawę w sieci. Nawet mimo tego, że klimaty II wojny jakiś czas temu się nieco przejadły. Głównie recenzentom. ■

X360. PS3. PS2. Wii > JESIEŃ 2008

GUITAR HERO: WORLD TOUR

Jesienią ruszamy w trasę, zapraszamy groupies!

Nadjeżdża nowy Guitar Hero i w tym roku powinien zawalczyć z Rock Band 2 na równych warunkach, bo będzie oferować podobne instrumenty. Po konsultacjach z perkusistami Red Hot Chili Peppers i The Police wypracowano nowy model perkusji – z trzema standardowymi „talerzami" i dwoma umieszczonymi wyżej. Ponadto będą wyczuwały moc uderzenia, czyli jeszcze lepiej niż w oryginalnym Rock Band. Trampoliną do kariery konsolowego rockmana ma być nowy model gitary z największą innowacją, jaką jest touch pad pozwalający na większą dowolność solówek, choć oczywiście nie zabraknie standardowych przycisków, Gra ma współpracować z rockbandowymi instrumentami od Harmonix, więc nie ma potrzeby zagracania pokoju i wydawania kolejnych stówek albo wybierania pomiędzy tymi grami. Można mieć i grać w obie. Nowy Guitar Hero to najwięcej w serii licencjonowanych kawałków – ponad 85. Między innymi takich gwiazd, jak: Lenny Kravitz, Van Halen, The Eagles, Foo Fighters i Linkin Park z dodatkowymi utworami do ściągnięcia z internetowego sklepu GH Tunes. Poświęcając grze dużo czasu można stworzyć wymarzoną postać w Create-A-Rocker, dobrać odpowiednio wyglądającą gitarę, a nawet nagrać własny album. Dobrze przeczytaliście, argument odtwórczości gier muzycznych należy już do przeszłości. To największa zmiana w serii i mocna karta przetargowa Activison, któremu wyrosła konkurencja ze strony EA i Konami. Będzie można stworzyć dowolny kawałek, a jedynym ograniczeniem jest niemożność dograna do niego wokalu. Utworami będzie można wymienić się na GH Tunes, gdzie gracze oceniając je zasygnalizują, co warto ściągnąć, a co jest tworem domorosłego Szymona Wydry. Na początku każdy będzie mógł wrzucić na serwery maksymalnie pięć własnych kompozycji, ale gracze wykazujący się ponadprzeciętnym talentem dostaną możliwość zaistnienia w szerszej świadomości. Takie podejście w połączeniu z innymi niż dotąd instrumentami oraz postawienie na kreatywność czynią z Guitar Hero World Tour bardzo dobrze zapowiadającą się grę. Premiera już w październiku. ■

X360. PS3 > JESIEŃ 2008

STREET FIGHTER IV

Tak naprawdę SFIV już się ukazał

Na razie na automatach i tylko w Japonii, ale najważniejsze, że teraz Capcom może zacząć na pełnych obrotach konwertować tytuł na konsole i... pecety. Na E3 ujawniono to, co dotąd było niepotwierdzone, udowadniając że seria wraca prężnym krokiem na tron. SFIV ma być bliższy drugiej, aniżeli trzeciej części, z nastawieniem na ciągłą ofensywę, a nie parowanie ciosów przeciwnika. Zbieranie lepów napełnia kilkustopniowy pasek na dole ekranu, który umożliwi odpalenie serii ciosów banalną kombinacją na padzie. Ma to ułatwić bezstresowe wejście w system nowym i ukierunkować pojedynki na ciągłą walkę. Powraca sześciopryciskowe sterowanie, które fonetycznie – i praktycznie – nieźle komponuje się z kupowaniem sześciopaków na partyjki z kumplami (z sześciopakami na brzuchach). Jednak wraz z nową generacją konsol (i komputerów...) Capcom wyraźnie stawia na grę online, w czym na bank przydatne okażą się doświadczenia z Super Street Fighter II Turbo HD Remix znanego z XBLA i PSN. Kod sieciowy wedle zapewnień autorów ma wyeliminować wszelkie lagi z gry, aby o sprawiedliwym K.O. decydowały umiejętności, a nie szybsze łącze. W przyszłości planowane są rozszerzenia gry do ściągnięcia z sieci, ale Capcom ciągle się waha, czy pójść tą drogą.

Klasyczni wojownicy potwierdzeni w SFIV to między innymi: Ken, Ryu, Blanka, Chun-Li, Dhalsim, Zangief czy Guile. Prawdziwi fani mogą spać spokojnie, skład walczących to kwintesencja starej szkoły. Jednak na E3 najwięcej czasu poświęcono debiutantom, a trzeba przyznać, że nowe postacie wpisują się w realia i mogą znaleźć swoich wyznawców. Zamaskowany meksykański wrestler El Fuerte prezentuje bardzo dynamiczny model walki, a większość combosów zaczyna od biegu, jest też mocny w rzutach. Ubrana w skórzany strój Crimson Viper jest bardziej konwencjonalna, a do dyspozycji gracza będzie oddany na przykład Ground Pound, czyli uderzenie w ziemię wyrzucające oponenta w powietrze, gdzie z łatwością można przywalić mu ognistym kopniakiem. Nadnaturalnie umięśniony Abel jest określany przez autorów jako wyważony miks Fei-Longa z Zangiefem – będzie morderczy w zwarciu i nastawiony na ciągły atak. Najbardziej komiczny bohater to grubasek Rufus ze swoim wiecznie dyndającym, olbrzymim brzuszyskiem, a przewrotność Capcom ujawnia się w tym, że będzie on jednym z bardziej dynamicznych i szybkich zawodników. Bossowie też wystawią silną reprezentację: Vega z dalekim zasięgiem swoich ostrzy czy M. Bison uprzykrzający życie nadużywaniem teleportu napsują krwi konsolowym szachistom. Do tego grona dołącza Seth – niebieskoskóry koleżka ubrany tylko w slipy. Spokojnie – nie stringi. Oprócz systemu i zawodników w oczy najbardziej rzuca się oprawa graficzna, na tyle frapująca, że z każdym pokazem gry milkną głosy krytyki. Trzeba zobaczyć SFIV w ruchu, żeby docenić zakrzywienia obrazu przy większej zadymie, efekty świetlne w trakcie combosów i ogrom pracy włożony w animację postaci. Dla fanów serii gratką samą w sobie będzie obserwowanie, jak Capcom na nowo zanimował ulubione ciosy, ale SFIV ma dużą szansę na przyciągnięcie nowych graczy do tematu mordobić. Przepięknie wyglądają areny wykonane w 2.5D z walkami na dryfującej barce przy zachodzącym słońcu albo parkingu przed oświetloną neonami restauracją przywołującą na myśl Lou's Tavern z „Podziemnego kręgu". W momencie wykonywania specjali kamera pokaże akcję z różnych perspektyw hołdując trendowi tworzenia bardziej filmowych i efekciarskich gier. Street Fighter IV będzie działać oczywiście w 60 klatkach pozwalając hardcore'owcom na wykorzystanie w pełni jego potencjału. Hadouken ma szansę na drugą młodość! ■

INNE GRY CAPCOM

DARK VOID

Ten nowy projekt nadal wygląda nieźle, ale Capcom jest wyjątkowo oszczędne, jeśli chodzi o konkrety. Na wystawie pokazano tylko jeden poziom ze szturmem na starą budowlę, więc w tej chwili ciężko zachwycać się tą grą. Główny bohater najpierw podleciał na jetpacku do większej platformy, gdzie skrył się za murkiem i zaczął naparzać do wyskakujących jak klowny w cyrku przeciwników. Kamera dość często się gubiła, wyzierały biedne tekstury podłoża i nawet liczba klatek na sekundę nie trzymała rozsądnego poziomu. Najlepiej wypadły sekcje powietrzne i dopiero na dopakowanym jetpacku czuć potencjał tego tytułu. Błyskawiczne uniki przed przeszkodami, wartka jak w Ace Combat akcja i spora swoboda to atuty Dark Voida. Co będzie z tą grą?

BIONIC COMMANDO

Tu będzie dobrze. Gra pozostała beztroską strzelanką, zachowując przy tym unikalny klimat huśtania się na wszystkim. Hak można wycelować w cokolwiek wystającego, drzewo albo jakiś kawałek żelastwa i w ten sposób szybko przemieszczać się po miejscówkach. Kolejnymi jego zastosowaniami są: przyciągnięcie do siebie przeciwnika, po czym wykopanie nieszczęśnika trzy przecznice dalej albo obrócenie się wokół własnej osi, niezawodne na oponentów skupionych w grupie. Pojawią się sekcje a la QTE ze wskakiwaniem na spore mechy i rozrywaniem im kadłubów, aby dostać się do siedzącego w środku pechowego żołnierza. Grafika miasta nie poraża, ale pokazany poziom leśny pozwala snuć marzenia o oświetleniu na wysokim poziomie.

X360. PS3 > JESIEŃ 2008

FALLOUT 3

Jesienią tego roku nastąpi koniec świata

To oficjalna informacja, gra jest gotowa, teraz pozostało tylko i wyłącznie szlifowanie silnika i poprawianie ostatnich błędów. Bethesda ma na to jeszcze trzy miesiące. Powinno wystarczyć, oprócz jednego wyraźnego problemu, Fallout 3 prezentuje się dziś bardzo dobrze. Do poprawy jest animacja następująca po wystrzeleniu pocisku lub rzuceniu granatu w systemie V.A.T.S. Cała akcja pokazana jest w zwolnionym tempie, ale kłopoty zaczynają się, gdy cel zostanie trafiony. Brakuje klatek animacji, przeciwnik nagle zmienia się w kupę mięsa. To tak, jakby ktoś z filmu wyciął fragment rolki – następuje nieprzyjemny przeskok. Nie wygląda to dobrze, ale raczej nie jest czymś, czego nie da się poprawić. Ludzie z Bethesdy nie bardzo się tym chyba przejmują, skoro znaleźli czas na przygotowanie dodatków do ściągnięcia z netu. Zła wiadomość dla posiadaczy PlayStation 3, bonusy ukażą się wyłącznie na Xboksie 360 oraz pecetach. Być może to tylko czasowy exclusive, w co wierzą na pewno fani Sony. Nie wiadomo jeszcze co dokładnie wejdzie w skład dodatku (oby nie zbroja dla konia), więc na razie nie ma się czym przejmować.

Fallout 3 wygląda lepiej od Obliviona. Świat gry może nie jest większy, ale nie ma dorysowujących się znienacka obiektów, ani nieprzyjemnego rozdzierania ekranu. Dużą uwagę poświęcono detalom, unoszący się w powietrzu kurz jest tego doskonałym przykładem. Bohater natrafi na swej drodze na mnóstwo teoretycznie bezużytecznych przedmiotów (na przykład pluszowe misie), które będzie mógł wykorzystać jako amunicję. To chory pomysł, ale faktycznie, nie tylko laserowymi karabinami da się zrobić zadymę. Nie wszystkie przedmioty widać na pierwszy rzut oka, trzeba ich poszukać. Truposze mają przy sobie przydatny ekwipunek.

Przy tak dużym świecie gry nie sposób przewidzieć kolejnych ruchów graczy. Nie wiadomo dokąd pójdą, a przecież nie mogą się nudzić. Dlatego autorzy ciężko pracowali nad tym, by w jak największym stopniu wypełnić kolejne miejscówki. Opracowali system losowo generujący postacie NPC, więc zupełnie przypadkowo bohater wpadnie na kupca, umierającego wędrowca błagającego o kroplę wody, albo niczym w japońskich erpegach, na grupkę mutantów gotowych do skopania mu tyłka. Nigdy nie wiadomo, na kogo się natrafi, więc przy każdym podejściu świat gry będzie zupełnie inny. Teraz łatwo zrozumieć skąd bierze się te pół miliona wariacji na temat kilkunastu głównych zakończeń.

Postapokaliptyczny świat gry żyje własnym życiem. Przeciwnicy uciekną, gdy dojdą do wniosku, że nie poradzą sobie z bohaterem, będzie też możliwość zrezygnowania z walki poprzez schowanie

broni. Czy w ten sposób uda się przekonać napotkanego NPC, by zamiast kul przemówił zdrowy rozsądek?

Wciąż jedną z większych tajemnic pozostają zdolności i perki. Kilka z nich zostało ujawnionych, o pozostałych dowiemy się dopiero po premierze. Z ciekawszych perków jest Lady Killer zwiększający obrażenia zadane kobietom o dziesięć procent, a także Intense Training dodający jeden punkt do wybranego atrybutu. Zdolności to między innymi Science (wpływa na hackowanie komputerów), Repair (naprawa zniszczonych przedmiotów i broni), Big Guns (określa jak bohater poradzi sobie w walce przy użyciu potężnych broni) i jeszcze kilka innych. Każdy po swojemu rozwinie postać, co do spółki z otwartym światem i wieloma drogami prowadzącymi do celu oznacza, że w zniszczonych Stanach Zjednoczonych będzie można żyć przez kilka lat. Pożegnajcie się ze znajomymi póki macie czas, jesienią nastąpi koniec (Waszego) świata. ■

MAXPLAYER

Adres: ul. Konstancińska 2, lokal U23, 1p. 02-942 Warszawa
Tel./Fax: (022) 401 05 65, 0 501 336 356
E-mail: sklep@maxplayer.pl zamowienia@maxplayer.pl

www.maxplayer.pl

GRY KONSOLE
AKCESORIA RATY
SPRZEDAŻ SKUP
WYMIANA

XBOX 360 ARCADE

770 zł

XBOX 360 ELITE

1389,9 zł

NINTENDO DS

559,9zł

PSP

659,9 zł

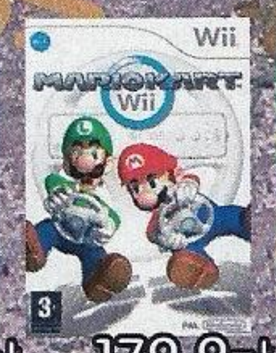
PS3 40Gb

1459,9 zł

NINTENDO Wii

899,9 zł

189,9zł

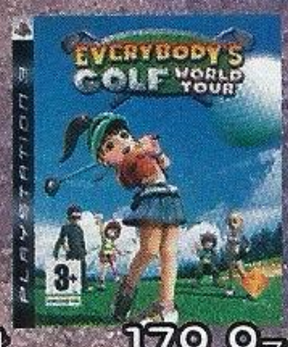


179,9zł

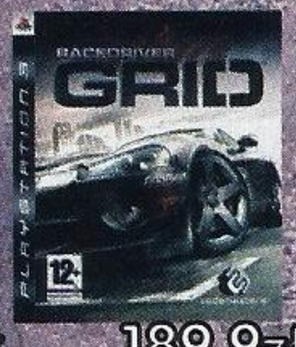
159,9zł

179,9zł

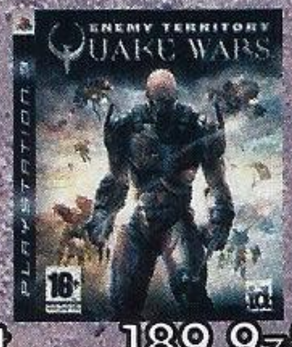
189,9zł



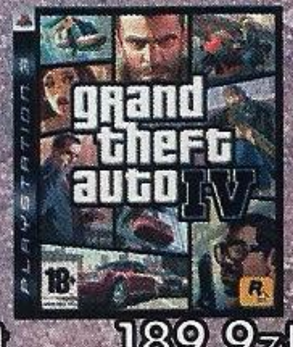
179,9zł



189,9zł



189,9zł

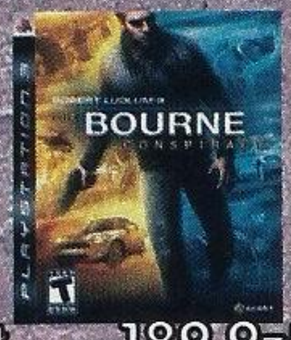


189,9zł

189,9zł

199,9zł

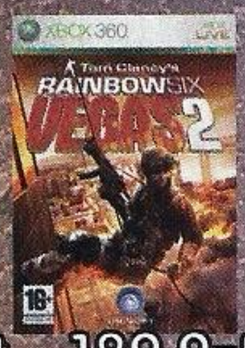
189,9zł



189,9zł

189,9zł

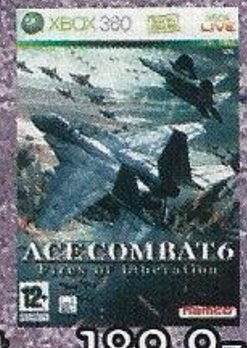
179,9zł



189,9zł

189,9zł

189,9zł



189,9zł

199,9zł

189,9zł

Zapraszamy do naszego sklepu od Pon. do Pt. w godz. 10-20 oraz w Sob. od 10 do 17

SOCOM CONFRONTATION

Zgrabne, szybkie, zabójczo skuteczne… karabiny

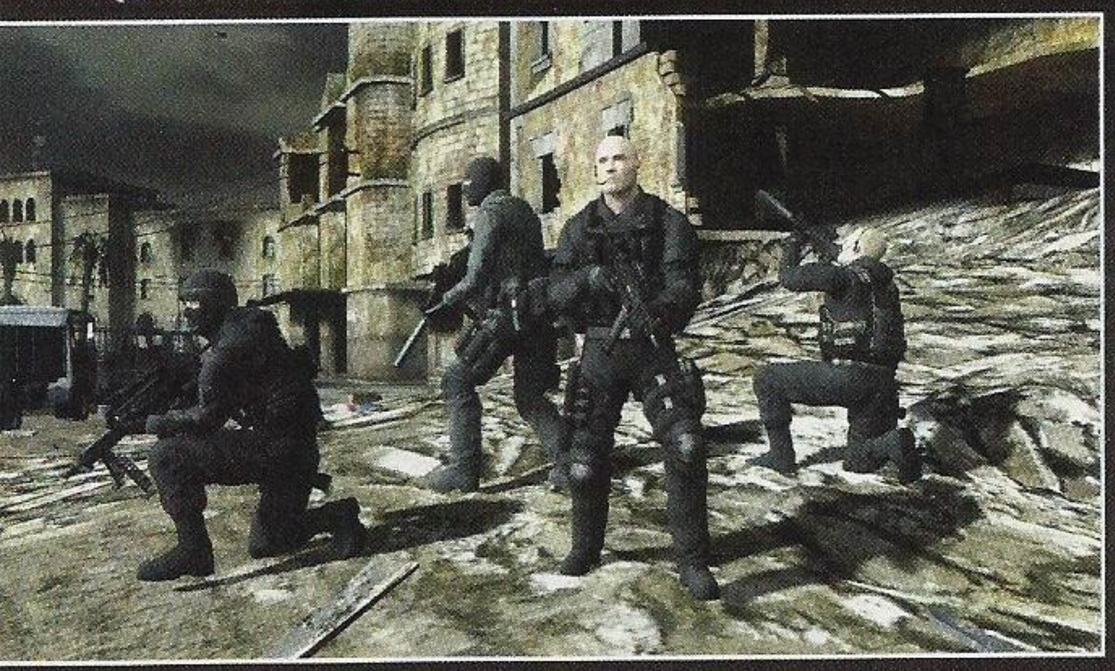
INFO
DEVELOPER: SLANT SIX
WYDAWCA: SONY
TERMIN: 14 X 2008
KONSOLA: PLAYSTATION 3

Pierwszy SOCOM uderzył mniej więcej w czasie, gdy na rynku pojawiał się Sam Fisher ze swoim Splinter Cellem. Niektórzy sądzili, że seria będzie odpowiedzią na przygody agenta z trzema lampkami na czole, wówczas dostępnymi wyłącznie na pierwszego Xboxa. Okazało się jednak, że Sony ma całkowicie inne plany. Poprzedniczki oferowały wprawdzie przyzwoite kampanie dla jednego gracza, ale były one jedynie dodatkiem do zabawy online. Dodać wypada też, że raczkująca wówczas usługa sieciowa Sony miałaby w tym momencie znacznie bardziej pod górkę, gdyby nie doświadczenie wyniesione z produkcji i obsługi SOCOMa. Dziś wiadomo, że część z podtytułem Confrontation trafi na rynek w październiku, a tworzona jest przez inne wewnętrzne studio firmy, niż poprzedniczki. Jak wiadomo, Zipper Interactive – matki i ojcowie serii – pracują obecnie nad pełnoprawną kontynuacją oraz nad projektem MAG (szerzej o nim w relacji z E3). SOCOM z numerkiem pojawi się w późniejszym terminie, zaoferuje tryb dla jednego i dla kilkudziesięciu graczy. Po zapoznaniu się z Confrontation nad takim stanem rzeczy nie wypada ubolewać. Gra trafi do takiej samej dystrybucji, jak Gran Turismo 5: Prologue, czyli będzie do ściągnięcia z PlayStation Store. Oprócz tego „normalnie" sprzedawana ma być w sklepach w komplecie z nowym headsetem bezprzewodowym firmy Sony. Dane tego cacka nie są na razie znane, ale wiadomo, że wetknięty w stojaczek-ładowarkę zadziała jak mikrofon punktowy, czyli będzie można go postawić koło telewizora i drzeć się do niego w czasie ładowania. Oczywiście niezainteresowani tym gadżetem będą mogli ściągnąć sobie pełną wersję gry na dysk i rozkoszować się dokładnie tymi samymi doznaniami.

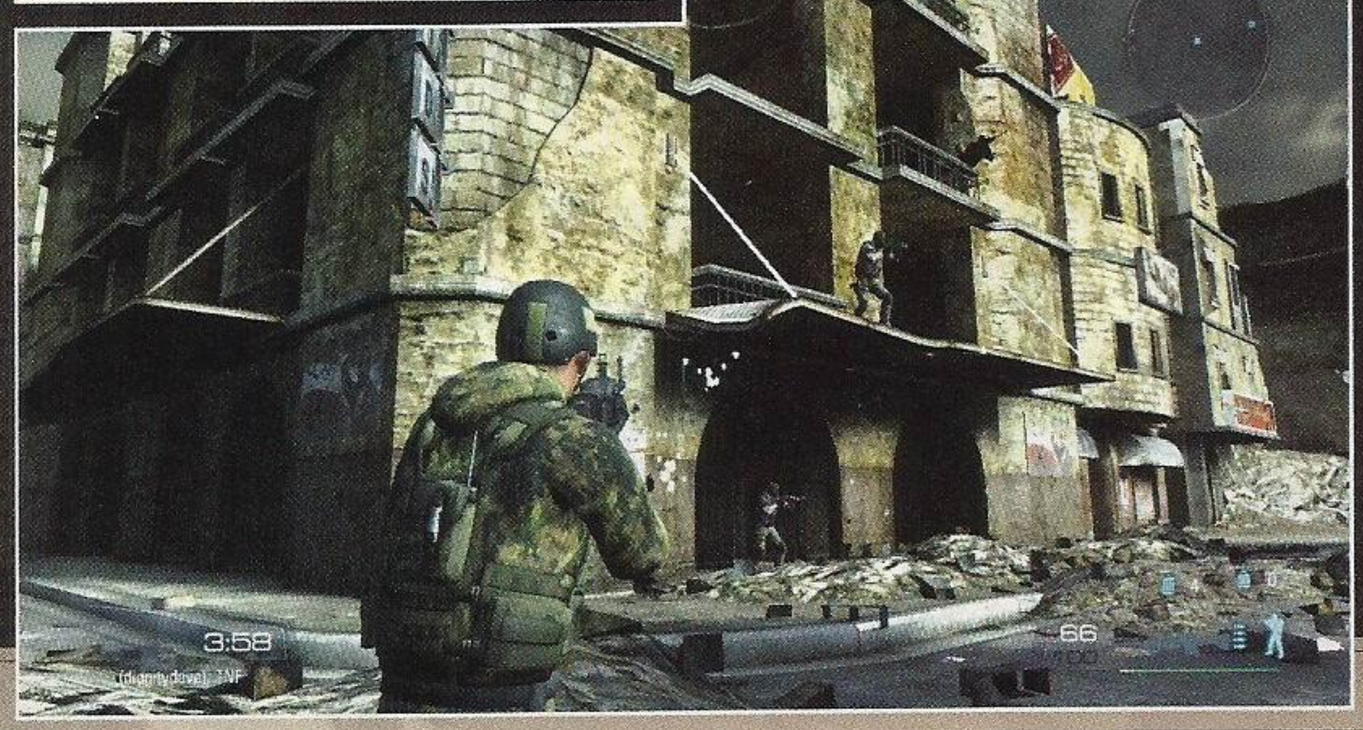
WOJSKOWO, MOROWO

Czym jest SOCOM Confrontation? To taktyczna strzelanina z widokiem zza pleców postaci, która największy nacisk kładzie na potyczki drużynowe. Na jednej z siedmiu map spotyka się maksymalnie trzydziestu dwóch śmiałków, by stoczyć walkę w jednym z siedmiu trybów. Tempo rozgrywki przyrównać można chyba najcelniej do szalenie popularnego Call of Duty 4. Nie jest to kalka rzeczywistości, ale też nie ma mowy o laserach, blobach, plazmie, czy nieszkodliwych dla stawów skokach z kilkunastu metrów. Żołnierze czołgają się, chodzą pochyleni, wyprostowani, biegną lub zasuwają sprintem. Skok to raczej realne wybicie się w powietrze, bardziej do pokonywania niewielkich przeszkód, niż wykonywania rakietowych ewolucji. Upadek z wysoka odbiera energię, ale da się ją zregenerować unikając przez chwilę niebezpieczeństwa (dalszego spadania, kul, granatów).

Całkowitą nowością jest wykorzystanie właściwości kontrolera z wbudowanym żyroskopem (w tej roli kochany Sixaxis lub Dual Shock trzeci) do wychylania się zza zasłony lub unikania wrogich pocisków. Zrezygnowano z systemu osłon, gdzie żołnierz przylega do jakiejś zasłony, na rzecz chowania się za twardymi obiektami. Stojąc lub kucając bez ruchu można ruchami joypada sprawdzać winkle lub delikatnie umożliwiać postaci prucie z ukrycia. Wygląda to w akcji bardzo naturalnie, oby było grywalne. Jeśli system obrażeń będzie skrzętnie liczył wszystkie trafienia, to faktycznie



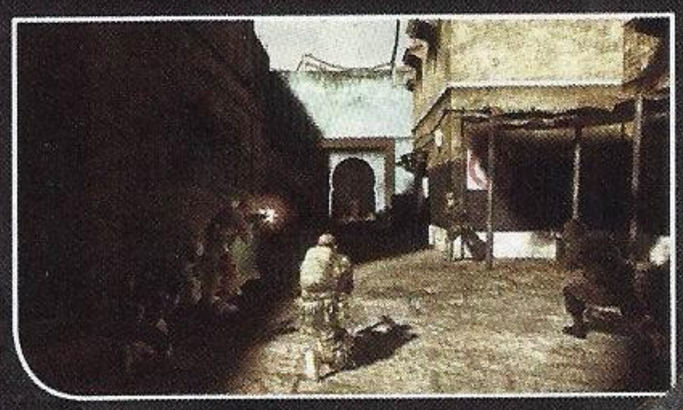
□ Nie za każdą ścianą jest bezpiecznie – dzięki zaawansowanej technice obliczającej tor lotu i fizykę pocisku część z nich można przestrzelić.



□ Część ekwipunku przypisana jest klanowi, a emblemat drużyny określa jej lider. Pozostałe elementy ubioru i uzbrojenia zależą już wyłącznie od fantazji gracza i jego zmysłu estetycznego. Niektóre drużyny przepłoszy odpowiednia poza. Tak, o niej też pomyślano.

KUCAJ, ALBO GIŃ Sterowanie można całkowicie przyporządkować swoim gustom. Fani ucieszą się na wieść, że odwzorowano również schematy kontroli z poprzednich części. Da się strzelać lewą gałką i iść na przód R1?

ZMIEŃ SOBIE PISTOLET W trakcie gry zawsze można wcisnąć pauzę i szybko wybrać z listy interesujący karabin, dokonać w nim kilku zmian i wyruszyć z nową zabawką do boju. Da się też ciężko wojaka opancerzyć, ale wtedy będzie wolniej biegał.



spokojne czajenie się na wroga może przewyższyć taktykę dzikiej szarży. Jeśli nie, nikt z tego dobrodziejstwa nie będzie korzystać. Ale warto odnotować taką sposobność, tym bardziej, że w chwilach opresji wystarczy przechylić pad energicznie do przodu, by postać niemal schowała głowę w piasek, jak zawodowy struś.

UBEZWŁASNOWOLNIENIE

Śliczny wyraz. Tak samo, jak ślicznie SOCOM prezentuje się w akcji. Dzięki temu, że tworzony jest w wewnętrznych studiach Sony, twórcy mają sporo czasu i wielkie wsparcie od innych zespołów developerskich w okiełznaniu układów PS3. Domyślnie gra chodzić ma ultrapłynnie w najwyższej rozdzielczości 1080p. Trzy miesiące przed premierą wygląda świetnie. Skala walk jest wielka, widoczność na mapach bardzo duża, a postacie poruszają się naturalnie i zróżnicowanie. Przeładowanie broni czy wspomniane wychylenia wypadają sugestywnie. Po trafieniu obraz robi się niewyraźny, a jego krawędzie zalewają się krwią. Fizyka szmacianej lalki targa zabitym żołnierzem, wyrzucając go bezwładnie w powietrze lub ciskając o glebę w zależności od tego z jaką mocą został trafiony. Autorzy postarali się też o to, by nie tylko łuski, ale i magazynki pozostawały na polu walki. Dźwięk już teraz zasługuje na ciepłe słowa. Rozbrzmiewa w niewiarygodnym 7.1, a dodatkowo symuluje przeróżne środowiska. Inaczej słychać strzelaninę na otwartym terenie, a inaczej w zamkniętym pomieszczeniu.

ISTOTA STRZELANIA

W liczbach SOCOM prezentuje się okazale. Pod komendę gracza oddano znane oddziały specjalne z całego świata: SEAL (USA), SAS (Wielka Brytania), KSK (Niemcy), UOE (Hiszpania) i kilka innych, nieco mniej znanych jednostek. W sumie trzydzieści siedem typów nowoczesnych broni sprawi, że zabawa będzie zróżnicowana i wymagająca pomyślunku. Na każdy pistolet i karabin wypada założyć jakiś dodatek. Są lunety, tłumiki, wyrzutnie granatów i celowniki laserowe. Poza tym warto mieć przy sobie granat dymny, bojowy, albo ładunek C4. Wyrzutnia rakiet jest szalenie skuteczna, a wybuchają również beczki i samochody porozstawiane tu i ówdzie. Zrezygnowano z pojazdów, by dostarczyć intensywnej, skondensowanej akcji, dorzucono sprint, gogle termiczne i kamerę nie tylko zza pleców, ale i znad barku (lewego lub prawego, zgodnie z trendem).

Piękne jest jeszcze coś. SOCOM Confrontation przeznaczony jest stricte do potyczek online, a jego otoczka już teraz rozpala do czerwoności spragnionych ostrego wygrzewu i rozwiniętej struktury społeczności fanów PS3. Xbox ma swoje Halo, CoD4 i Unreal jest tu i tu. SOCOM natomiast może sprawić, że wielu graczy mających dość śmietnika, jaki od jakiegoś czasu panuje na serwerach XBL (młodociani, niedorozwinięci obywatele kraju hamburgerów robiący straszną wioskę) skieruje swe oczęta w stronę alternatywnej usługi. Przyciągnąć ich mają takie cudowności, jak lokalne i globalne turnieje, klany z liderem, mottem i barwami, obmyślanie taktyk i wspólny kalendarz z przewidzianymi dniami treningowymi i potyczkami z innymi ekipami. Co miesiąc też pojawiać się mają paczki z dodatkowymi broniami, ciuchami dla żołnierzy oraz innymi bajerami. Nowe mapy ściągać będzie można co trzy miesiące wraz z większą aktualizacją. Przygotujcie się na potężne uderzenie sieciowe. //

CHARTSY

TOP 10 NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER NA ŚWIECIE

JAPONIA

1	Shin Megami Tensei: Persona 4	PS2	Atlus
2	Daigasso! Band Brothers DX	NDS	Nintendo
3	Wii Fit	Wii	Nintendo
4	Derby Stallion DS	NDS	Enterbrain
5	Initial D Extreme Stage	PS3	SEGA
6	Mario Kart Wii	Wii	Nintendo
7	Nanashi no Game	NDS	Square Enix
8	Tales of Symphonia: Dawn of New World	Wii	Namco Bandai
9	Monster Hunter Freedom 2nd G	PSP	Capcom
10	Mario Super Sluggers	Wii	Nintendo

▶ **Persona 4 jest hitem w Japonii. Dlaczego Atlus nie raczył pokazać gry na E3? Szkoda, przy tak słabej konkurencji na pewno podbiłby show. Metal Gear Solid 4 był, ale się zmył. Nie udało się sprzedać bańki, ale ponad sześćset tysięcy egzemplarzy to i tak niezły wynik.**

USA

1	Guitar Hero: Aerosmith	Multi	Activision
2	Wii Sports	Wii	Nintendo
3	Wii Fit	Wii	Nintendo
4	LEGO Indiana Jones	Multi	LucasArts
5	Battlefield: Bad Company	Multi	EA
6	Guitar Hero: On Tour	NDS	Activision
7	Wii Play	Wii	Nintendo
8	Sid Meier's Civilization Revolution	Multi	Take Two
9	Rock Band	Multi	EA
10	Grand Theft Auto IV	Multi	Rockstar

▶ **NEO Plus mówi „przeciętniak", ale Amerykanie i tak kupują. Guitar Hero: Aerosmith podbiło Stany Zjednoczone, nie zważając na nieśmiertelne Wii „Shity". Nieźle sprzedaje się również GH: On Tour, które już testujemy. Pierwsze wrażenia w newsflashu obok.**

UK

1	LEGO Indiana Jones	Multi	LucasArts
2	Wii Fit	Wii	Nintendo
3	Super Smash Bros. Brawl	Wii	Nintendo
4	WALL-E	Multi	THQ
5	Battlefield: Bad Company	Multi	EA
6	Mario Kart Wii	Wii	Nintendo
7	Top Spin 3	Multi	Take Two
8	Mario & Sonic at the Olympic Games	Wii	SEGA
9	Kung Fu Panda	Multi	Activision
10	Guitar Hero: On Tour	NDS	Activision

▶ **Jak to miło zobaczyć zestawienie, w którym nie ma ani Call of Duty 4, ani Guitar... A nie, jednak GH zmieściło się, tym razem w postaci On Tour na DSa. Indiana Jones cały miesiąc sprzedawał się wybornie, nieźle radziły sobie kasztany na licencjach (Panda i Wall-E).**

POLSKA (Ultima)

1	Mass Effect (Low Price)	X360	Microsoft
2	Grand Theft Auto IV	Multi	Rockstar
3	Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	PS3	Konami
4	Gears of War (Classic)	X360	Microsoft
5	Soul Calibur IV (preorder)	Multi	Bandai Namco
6	Ninja Gaiden Sigma (Classic)	PS3	Tecmo
7	Assassin's Creed PL	X360	Ubisoft
8	Final Fantasy VII: Crisis Core	PSP	Square Enix
9	Wii Fit	Wii	Nintendo
10	Unreal Tournament III	X360	Midway

▶ **Są wakacje, w końcu jest trochę wolnego czasu, więc można nadrobić zaległości. Jeśli jeszcze da się wyhaczyć dobry tytuł w polskiej wersji językowej albo w niższej cenie, to już w ogóle raj. Polacy chętnie kupują gry. Szkoda tylko, że mają na nie tak mało pieniędzy.**

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

GUITAR HERO: ON TOUR

Dosłownie w ostatniej chwili wpadła nam w ręce pełna wersja gry. Recenzja za miesiąc. Po szybkich oględzinach stwierdzamy, że nakładka do DSa często wypada z konsolki, przez co wyłącza się gra. Można jednak próbować złapać DSa trochę inaczej, by nie ograniczać ruchów palców i wtedy zaczyna się zabawa. Co prawda to nie to samo, co gitara, ale jest śmiesznie.

SILNE WSTRZĄSY

Dual Shock 3 w końcu wylądował w Europie, ale na razie nie ma powodów do podjarki – ponad sto pięćdziesiąt złotych za pada skutecznie ją chłodzi.

NERWOWE RUCHY

W Microsofcie zmiany personalne. Za Zune nie odpowiada już J Allard, człowiek, który wprowadzał na rynek Xboxa i X360. Pan „chcemy mieć miliard użytkowników" pracuje teraz z najlepszymi inżynierami z całej firmy nad możliwie jak największą unifikacją wszystkich produktów Microsoftu. Zespół bada również najnowsze technologie. Wystarczy dodać dwa do dwóch i jakoś tak wychodzi, że J będzie miał dużo do powiedzenia przy tworzeniu następcy Xboxa 360. Do trzech razy sztuka?

STRZELANIE W KOSMOSIE

Inifinity Ward, twórcy Call of Duty 4, pracują nad fpsem science-fiction. Na pewno wyda go Activision, ale producent nie zdradził czy będzie to szósta część CoDa, czy zupełnie nowa gra.

OBUDŹ SIĘ W KOŃCU!

Oto przykład potęgi internetu. Jakiś wesołek wygrzebał nie wiadomo skąd ulotkę Microsoftu, na której jest napisane, że Alan Wake pokazywany będzie na TGSie. W konsolowym światku zawrzało, gracze wpadali w ekstazę. Aż tu nagle na oficjalnym forum Remedy przedstawiciel firmy wyjaśnił, że owszem, ulotka jest prawdziwa, ale dotyczy.... Zeszłorocznej wystawy! Ekipa tworząca grę właśnie wróciła z urlopu i dopiero teraz podejmie rozmowy z MS w sprawie ewentualnych pokazów gry. Pamiętacie w ogóle jeszcze, o co w niej chodziło i czym miała być?

KOLEJNY NAJLEPSZY

Ignition Entertainment Florida. Czy coś Wam mówi ta nazwa? Na pewno tak, jeśli graliście w Obscure. Ignition to studio składające się z ludzi pracujących wcześniej przy Gears of War i The Godfather. Teraz, wspierając się Unreal Engine 3, dłubią nad „rewolucyjnym" fpsem. Mark Rein z Epic twierdzi, że ta ekipa jest w stanie stworzyć niesamowitą grę. Cokolwiek to będzie, ukaże się na PS3 i Xboxa 360 w 2009 roku.

INFO
DEVELOPER: GRIN
WYDAWCA: WARNER
TERMIN: 2009
KONSOLA: PS3, X360

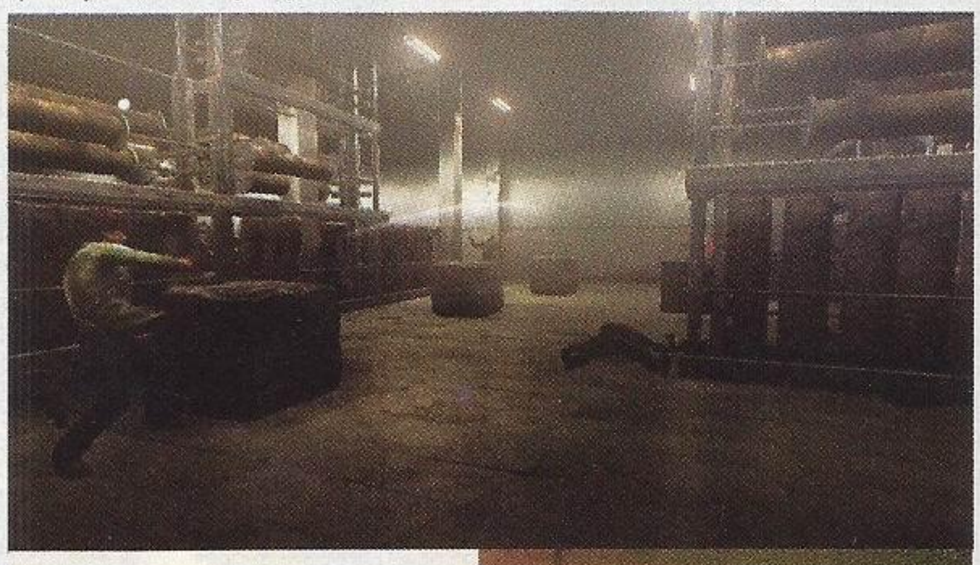
WANTED

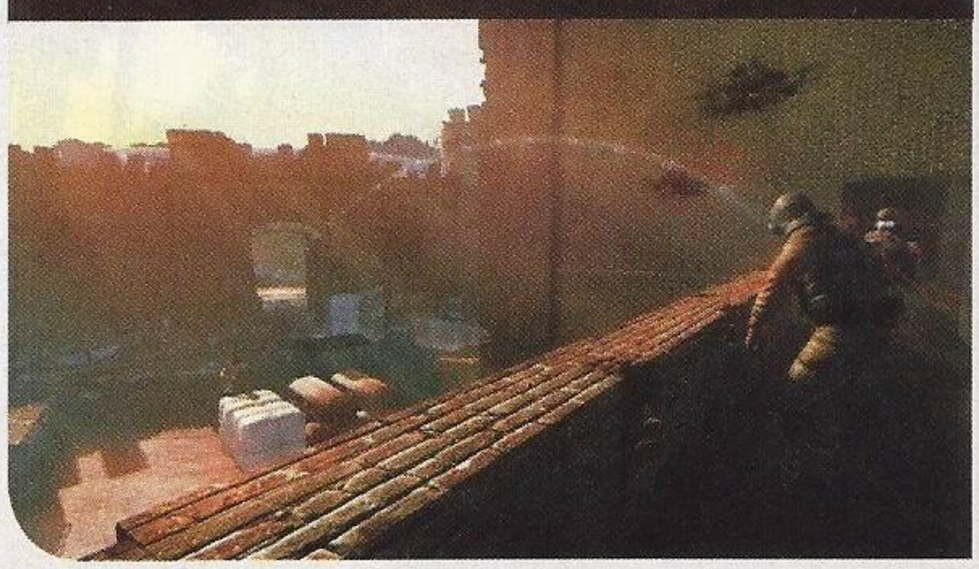
Tylko nie zapomnijcie o Angelinie!

Był komiks, na podstawie którego nakręcono film z Angeliną Jolie i Jamesem McAvoyem. Teraz ukaże się gra kontynuująca wątki z filmu, ale niekoniecznie będąca oficjalnym sequelem. Niejaki Wesley, niegdyś bojący się własnego cienia leszczyk, dziś maszyna do zabijania, pragnie dowiedzieć się kilku faktów na temat swej matki. W tym celu musi położyć trupem (naprawdę musi?) dziesiątki zbirów...

Nieważne, fabułą będzie można martwić się, gdy gra już wyjdzie. Istotne jest to, że Wesley wystąpi sam przeciwko zastępom oprychów. Żadnego koopa (co z Angeliną?) ani trybu multiplayer nie przewidziano. Otwarta walka to zdecydowanie zły pomysł, dlatego bohater ukryje się za różnego rodzaju osłonami. Nadadzą się krzesła, stoły, słupy – jedne szybko rozsypią się w drobny mak, inne przyjmą na siebie trochę więcej ołowiu pozwalając w spokoju opracować taktykę walki. Wesley to nie byle jaki koleś, włada bowiem niezwykłą mocą pozwalającą spowalniać czas i kierować lotem kul. Nie będzie mógł z niej korzystać na okrągło, jej zasoby wskaże pasek Assassin Meter. Napełnianie go wiąże się bezpośrednio z cover systemem. Jeśli uda się płynnie przejść pomiędzy kilkoma osłonami, gra zaliczy combosa i nagrodzi gracza odpowiednio dużą dawką supermocy, a więc nie będzie to tylko widowiskowy dodatek, jak w Stranglehold. Zresztą, Wanted chyba najłatwiej opisać jako przemodelowanego klona gry Midway. Spowalnianie czasu i strzelanie z dwóch pistoletów do zastygłych w bezruchu przeciwników przypomni rozpierduchę, pod którą podpisał się inspektor Tequila. Autorzy jako inspirację wskazują zresztą filmy Johna Woo, więc na pewno nie zabraknie widowiskowych akcji, chociaż w założeniach nie będzie to radosna strzelanka. Przeciwnicy mają popisać się przebłyskami inteligencji i nie wyjdą zbyt chętnie pod lufę. Dlatego też ważną rolę odegra możliwość kierowania kulami, trajektoria ich lotu będzie zaznaczona na ekranie delikatną, kolorową linią. Odpowiednio ruszając analogiem da się ją zagiąć tak, by sięgnąć drani czających się za osłoną! Naturalnie, gdy równocześnie z kilku stron ogień otworzy paru przeciwników, nie będzie nawet sekundy, by na spokojnie wycelować. Na ratunek przyjdzie opcja prowadzenia ostrzału bez wychylania się zza osłony lub złapania jednego z napastników i posłużenia się nim jako żywą tarczą.

Krótko mówiąc, Wanted wygląda na połączenie Stranglehold z Gears of War. Przynajmniej jeśli chodzi o system rozgrywki, bo graficznie na razie jest biednie. GRIN nie zdradza, kiedy ich dzieło trafi na półki sklepowe, ale lepiej, żeby się nie spieszyli. Szkoda byłoby zepsuć tak ciekawie zapowiadającą się grę. ■■





DREAMWORKS

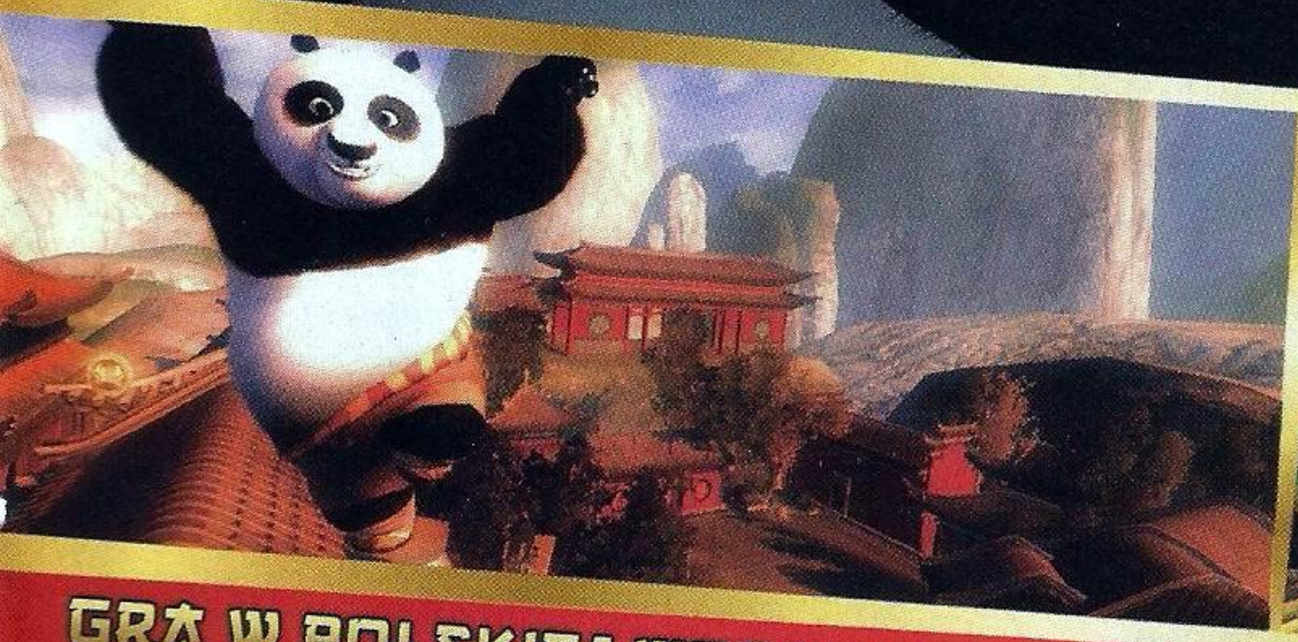
KUNG FU PANDA

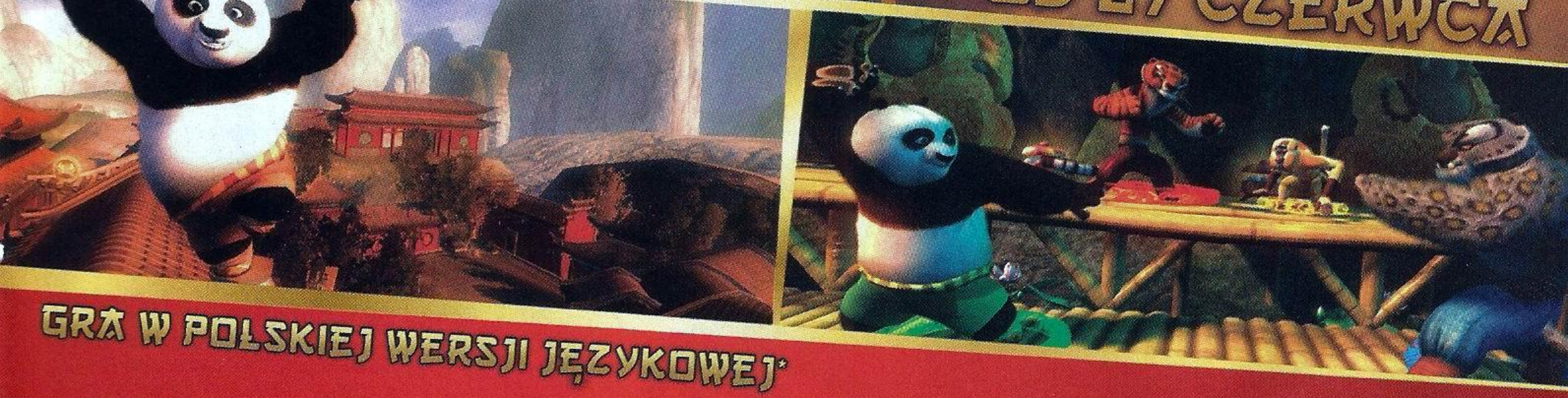
THE GAME

ZOSTAŃ
WOJOWNIKIEM
SMOKA

I PRZEŻYJ
FASCYNUJĄCĄ
PRZYGODĘ
W STYLU KUNG FU

W SKLEPACH
OD 27 CZERWCA





GRA W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ*

*tylko na PC DVD

7+ www.pegi.info

PlayStation.2 PLAYSTATION 3 Games for Windows XBOX 360 Wii NINTENDO DS. DREAMWORKS ACTIVISION

Kung Fu Panda ™ & © 2008 DreamWorks Animation L.L.C. All rights reserved. Game © 2008 Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox Logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button Logo are used under license from Microsoft. "PS", "PlayStation" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO DS, Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

activision.com

INFO
DEVELOPER: EA BLACK BOX
WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS
TERMIN: WIOSNA 2009
KONSOLA: XBOX 360, PS3

NA WŁASNE OCZY

skate.™ 2

TONY SKRĘCA SIĘ Z BÓLU, PO TYM JAK SKATE ZREWOLUCJONIZOWAŁ GATUNEK GIER DESKOROLKOWYCH. W TONYM NADAL CYRKOWE SZTUCZKI, TU HARDKOROWY SKATEBOARDING

Praca dziennikarza growego <lubię określenie „krytyk” :)> ma swoje plusy i minusy. Z jednej strony wysyłają człowieka na drugą stronę kuli ziemskiej na jeden (!) dzień, w związku z czym spędza dwa dni w samolocie piłując w Patapona. Z drugiej – na miejscu może przyciąć w coś, czego jeszcze nikt wcześniej nie widział. Na przykład w jedną z dwóch gier, nad którymi pracuje obecnie EA Black Box, znajdujące się w przepięknym Vancouver. Nie będę ściemniał – leciałem tam oglądać zupełnie co innego, a o prezentacji Skate 2 dowiedziałem się z agendy wręczonej przez organizatorów dosłownie dzień przed wyjazdem. Znalazłem się tam więc „częściowo” przypadkowo, a przez kolejny przypadek Skate to jedna z moich ulubionych gier na next-geny.

SKATE IS GR8!

Skate miażdży żywotnością, jak mało który tytuł. Po skończeniu GTA IV można co najwyżej zwiedzać Liberty City i podglądać przechodniów. W Skate cały czas jest miejsce na poprawianie skilla, masterowanie super-trudnych trików, wynajdywanie coraz to nowych miejscówek, na których czesze się super-trudne triki, czy choćby kręcenie i obrabianie filmów z super-trudnymi trikami czesanymi w niesamowitych miejscówkach.

Gra słusznie zebrała świetne noty i zabiła niezłego ćwieka ekipie zajmującej się Tonym Hawkiem. Coś tam chłopaki próbują z nowymi opcjami sterowania, ale mogą co najwyżej skopiować flick-ita, który jest dla gier deskorolkowych tym, czym podobny system sterowania w Fight Night jest dla gier bokserskich – zupełnie nową jakością.

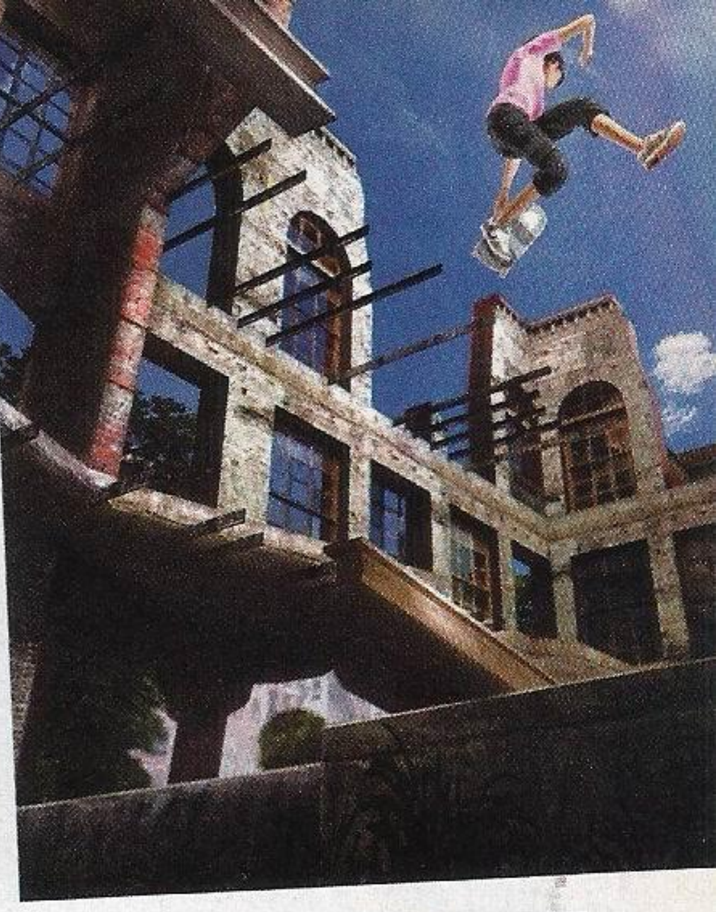
Rzecz jasna, Skate idealny nie był, więc ze szczególnym zainteresowaniem słuchałem prezentacji prowadzonej przez Jaya Balmera, bardzo sympatycznego gościa będącego „twarzą” projektu deskorolkowego EA Black Box. I im dłużej słuchałem, tym szerzej się uśmiechałem, a gdy skończył, poszedłem testować. Okazało się, że większość przybyłych dziennikarzy również zjawiła się w Vancouver z tego „drugiego” powodu (o którym więcej za miesiąc, nie można na razie nawet wspomnieć tytułu tej gry, cicho sza!), więc oprócz mnie i jednego Amerykanina, nikt nie był do grania przygotowany, ani też nie zgłaszał specjalnej chęci odebrania nam padów.

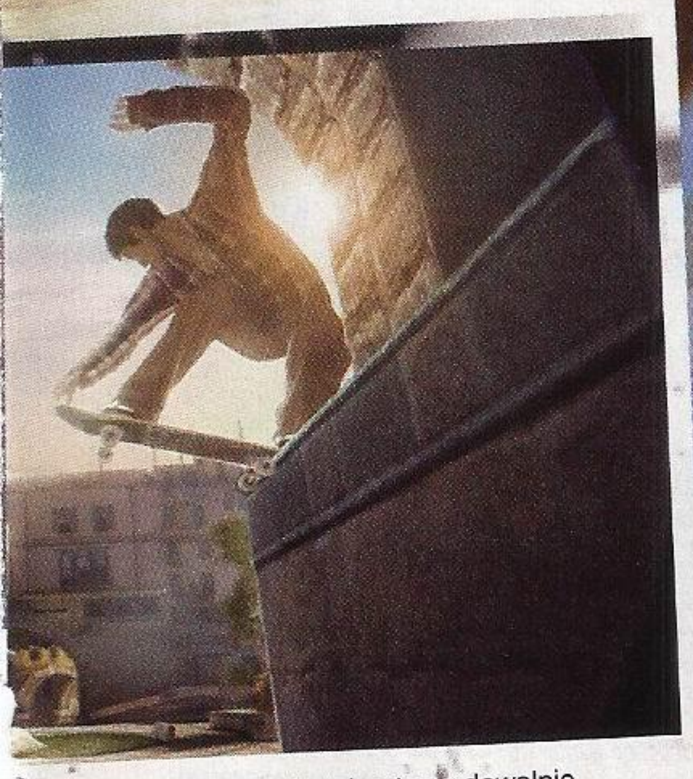
Grę testowaliśmy na X360 i bardzo dobrze, bo panowie z Black Boxa sami przyznają, że do wersji PS3 części pierwszej, cytuję: „nie włożyli odpowiedniej dozy miłości”. W tym przypadku ma być oczywiście inaczej i Sony zostanie dopieszczone na równi z Microsoftem. Uwierzę, jak zobaczę, bo developerzy generalnie narzekali na skomplikowaną architekturę PS3, w której na przykład antyaliasing (obsługiwany sprzętowo przez X'a) trzeba obrabiać programowo.

SKATE 2 IS GR8 2!

Głównym hasłem gry jest „double the tricks”. W pierwszej części do wykonania było mnóstwo akcji, ale wielu popularnych sztuczek zabrakło. I to oczywiście twórcy chcą nadrobić w pierwszej kolejności. Mi najbardziej przypadł do gustu patent z wykorzystaniem nóg. Dotąd przydawały się tylko i wyłącznie do odpychania, ale teraz będzie można je włączać do robionych trików. I to na różne sposoby. Szczególnie spodobały mi się footplanty – w trakcie skoku skater wystawia nogę i odbija się od podłoża, wskakując z powrotem na deck. W bardzo prosty i intuicyjny sposób można wkleić takiego planta w robiony trik, odbijając się na przykład od przeskakiwanego stołu. Stylowe to i przydatne, bo dodatkowo footplanty zwiększają odległość, na jaką leci skater.

Styl skaterski w Stanach jest zdecydowanie inny od naszego. U nas wyrastał z kultury hip-hopowej, tam z rodzimego punka. Widać to po ciuchach i fryzurach. No i blingu brak.





Tak, będzie można pojeździć pannami, co otworzy nowe pole do popisu dla Waszych dziewczyn, które będą mogły potraktować skaterkę jako laleczkę do przebierania. A potem zrobioną na bóstwo dzierlatką wywiniemy mega-modne grindy.

W ogóle nogi można teraz dowolnie odrywać od deski, robiąc efektowne one-footery. Jak zwykle w Skate, wszystko zależy od prędkości, wysokości i przeszkody. Realistyczna fizyka wymusza sporo kombinowania – ta gra to nadal najwierniejszy symulator skate'owania na rynku. Trzeba jednocześnie przyznać, że nadal jest to także gra wyjątkowo przyjemna w obsłudze, a sterowanie jest tak samo intuicyjne, jak było. Właściwie, to nawet zadziwiające jest, z jaką łatwością wykonuje się nowe triki. Większym problemem było dla mnie spamiętanie tego, co mogę zrobić, niż samo robienie.

Przykładem na to, jak sensownie myślą autorzy systemu sterowania, jest hippie jump, czyli podskok na desce – z tym, że deska pozostaje na ziemi. Najbardziej logicznym rozwiązaniem byłoby wciśnięcie dwóch przycisków „nóg" i wykonanie ollie. Tu nie trzeba nawet robić ollie – po wciśnięciu A i X skater przysiada, a wybija się w momencie ich puszczenia. Niezły patent na przeskakiwanie nad ławkami i poręczami.

SK8 IS F***ING AWESOME!

Ale to dopiero początek. Wciskając prawy bumper (RB) wykonuje się teraz world graby, czyli łapie czegoś w okolicy. O głównym zastosowaniu opowiem za chwilę, bo nie jest ono związane bezpośrednio z jazdą. Aby upchnąć jak najwięcej dodatkowych opcji kontrolnych, RB jest wykorzystywane także do robienia handplantów. Muszę powiedzieć, że tego triku wyjątkowo mi brakowało w „jedynce" (mi też! – gul) , więc równie wyjątkowo się ucieszyłem z jego obecności. W trakcie handplanta można cały czas kontrolować skatera i to nie poprzez zabawę w jakąś chorą mini-grę w równowagę, ale po prostu prawym joyem robiąc coraz to inne triki. Oczywiście, hand-planta nie da się zrobić jadąc na pełnym gazie. Trzeba odpowiednio wyczuć najazd, rampę i prędkość. Ale dla każdego, kto grał w poprzednią część, będzie to tak naturalne, jak chodzenie. To wręcz niesamowite, jak swojsko czuje się gracz, choć przecież nowych trików jest zatrzęsienie.

GŁÓWNYM HASŁEM GRY JEST „DOUBLE THE TRICKS". W PIERWSZEJ CZĘŚCI DO WYKONANIA BYŁO MNÓSTWO AKCJI, ALE WIELU POPULARNYCH SZTUCZEK ZABRAKŁO. I TO OCZYWIŚCIE TWÓRCY CHCĄ NADROBIĆ

W Skate nie można było robić grabów w trakcie grindowania. No to teraz można. Wystarczy wcisnąć jeden ze spustów, gdy skater gracko sunie po krawędzi czy poręczy. A skoro deskę można teraz łapać cały czas, to czemu nie wrzucić jeszcze fingerflipów? Ollie, grabik, znajomy flickitowy ruch do kickflipa i już sterowany przeze mnie koleżka obraca deskę pod nogami.

Jedną z największych wad „jedynki", wytykanych zresztą przez wielu krytyków, był brak możliwości schodzenia z deski. I nie chodzi

Xbox 360 Premium

899,-

Xbox 360 Premium
HDMI + Gears of War

super cena! 1049,-

1333,-

ULTIMA
Sklep Elektroniczny Rozrywki
www.ultima.pl

Xbox 360 Elite + gra

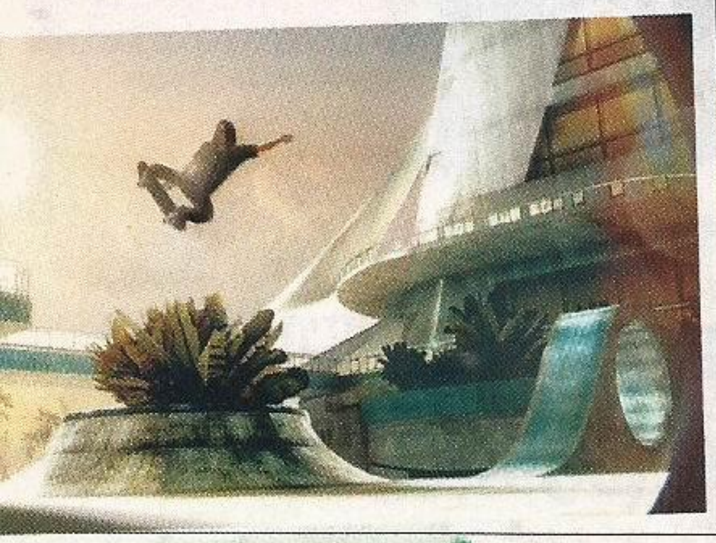
zamów teraz na www.ultima.pl

lub zadzwoń tel. (0-22) 485-52-10

Przy projektowaniu niektórych skateparków brali udział znani skaterzy. Betonowy basen wymyślony został przez Danny'ego Waya, który zresztą związany jest ze Skate już do poprzedniej części.

NOWE STARE MIASTO

Jeśli ktoś śledzi transkonsolowe losy serii Skate, to wie, że w Skate It (nadchodząca gra na Wii) San Vanelona zostało zniszczone tajemniczym kataklizmem (który ja nazywam „moc obliczeniowa Wii"). W Skate 2 zostanie odbudowane i to tak, że prawie go nie poznamy. Owszem znajdzie się tu i tam jakiś element, który przypomni się z poprzedniej części, ale całość będzie zupełnie nowa. Pojawi się cała nowa dzielnica, a także lasy na wzgórzach, rewelacyjnie nadające się do downhillu. Co bardziej spostrzegawczy zauważyli pewnie, że nazwa Skate'owego miasta to zlepek San Francisco, Vancouver i Barcelony. Dało się to wyczuć w części poprzedniej, da i w tej. W trakcie pokazu żartowaliśmy, że chłopaki daleko po inspiracje się udawać nie musieli – port dla statków oceanicznych, po którym jeździliśmy w trakcie pokazu, wyglądał tajemniczo podobnie do vancouverskiej przystani, którą widać za oknami studia Black Box. Mieszkańcy miasta również się zmienią; mają w końcu wykazywać instynkt samozachowawczy i próbować usuwać się skate'om z drogi. Kto wie, może nawet nauczą się w końcu wstawać?



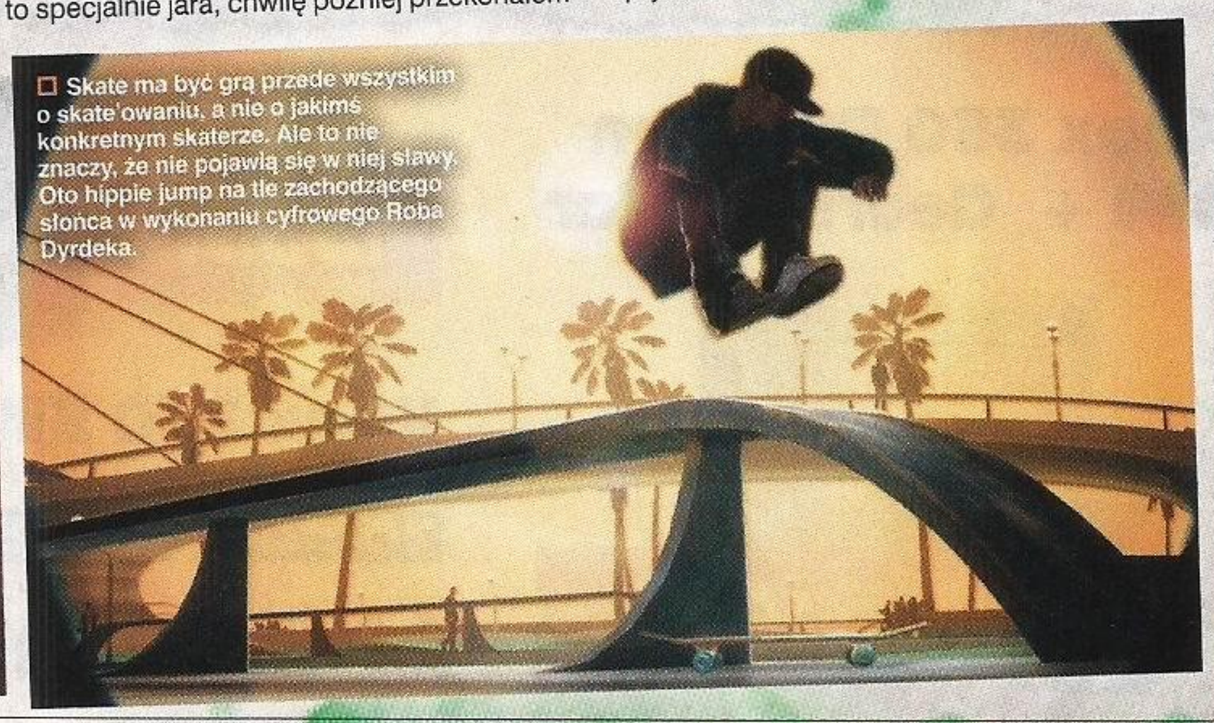
o parkour w wykonaniu THAW, ale o zwykłe chodzenie. Bo w Skate nie raz, nie dwa zdarzało mi się zaciąć pomiędzy elementami otoczenia i bezsilnie miotać na boki. Teraz wciska się Y i skater zeskakuje z deski. Na razie chodzi się nim dość drętwo, ale widziałem bardzo wczesną wersję, a autorzy zapewniali, że jeszcze nad tym popracują. W każdym razie schodzenie z decka to nie tylko patent na wydostawanie się z pułapek, ale także metoda na dotarcie do nowych miejscówek, albo po prostu... Na zbudowanie sobie własnego skateparku.

GRAFIKA, CHOĆ JESZCZE MIEJSCAMI NIEDOPRACOWANA, JUŻ TERAZ WYGLĄDAŁA NA NIECO LEPSZĄ NIŻ W CZĘŚCI PIERWSZEJ. NA PRZYKŁAD UBRANIA I WŁOSY FALUJĄ O WIELE EFEKTOWNIEJ

ŚWIAT JEST MÓJ

Wspominany już przycisk RB, czyli World Grab, przydaje się do robienia handplantów, ale jego główne zastosowanie to łapanie i przesuwanie elementów otoczenia. Autorzy zapewniali, że właściwie wszystko, co będzie wyglądało na takie, co da się przesunąć, będzie się dało przesunąć. I choć z początku nie byłem przekonany czy mnie to specjalnie jara, chwilę później przekonałem się, że właśnie kombinuję, jak tu ustawić długą ławkę, po której będę mógł zrobić grab-grinda zakończonego efektownym footplantem na wysepce otoczonej płytkim jeziorkiem. Im dłużej o tym myślę, tym bardziej jestem przekonany, że takie rozwiązanie jest chyba nawet lepsze od edytora skateparków (który powinien być, swoją drogą, ale to już oddzielna sprawa). Przestawianie elementów otoczenia odbywa się bez wychodzenia z gry, przy zachowaniu jej flow i klimatu. Szybko i efektywnie przerabiam świat pod własne widzimisię, nie musząc grzebać w zazwyczaj niezbyt wygodnym edytorze.

Pokaz niestety trwał zaledwie pół dnia (drugie poświęcono na tę „drugą" grę), więc zdecydowanie nie nagrałem się dość. Ale to, co zobaczyłem, napawa mnie nawet nie optymizmem, ale dziką niecierpliwością.



Skate ma być grą przede wszystkim o skate'owaniu, a nie o jakimś konkretnym skaterze. Ale to nie znaczy, że nie pojawią się w niej sławy. Oto hippie jump na tle zachodzącego słońca w wykonaniu cyfrowego Roba Dyrdeka.

Wersja testowa była w fazie pre-alpha, czyli bardzo wczesnej, ale już było widać konkretne podstawy. Grafika, choć jeszcze miejscami niedopracowana, już teraz wyglądała na nieco lepszą niż w części pierwszej. Na przykład ubrania i włosy falują o wiele efektowniej. Autorzy zapewniali też, że finalna wersja będzie działać w 60 klatkach na sekundę na obu (!) platformach. Z przyjemnych detali – pracują także nad systemem ratowania się przed upadkiem przy okazji stuknięcia w krawężnik, czy inną, niską przeszkodę. Skater będzie teraz po prostu przebiegał kilka kroków, a deck przywoła się pociśnięciem jednego ze spustów.

Dla mnie liczyła się jeszcze jedna sprawa – obsługa kamery, która w Skate była fatalna (bo w ogóle jej nie było). Dowiedziałem się, że będzie przynajmniej jedno nowe ustawienie kamery, ale domyślnym pozostanie filmowy sposób pokazywania akcji. Ulegnie za to pewnym przeróbkom, by lepiej pokazywać to, co dzieje się przed skaterem. Na przykład w trakcie podjazdu pod górkę kamera podniesie się lekko, by pokazać drogę za szczytem.

Skate 2 zapowiada się na prawdziwego tłuściocha. Część pierwsza zebrała świetne oceny (średnia światowa w okolicach 86 procent), a „dwójka" zamierza poprawić wszystkie niedostatki „jedynki". Po tym, co zobaczyłem, jestem pewien, że to się jej powiedzie. Cały system trików działa już niemal perfekcyjnie (a gra będzie jeszcze ostro podkręcana), a gracja, z jaką pomiędzy stare triki wpleciono nowe patenty, po prostu zadziwia. // **zooltar**

LEGO®

INDIANA JONES™

THE ORIGINAL ADVENTURES

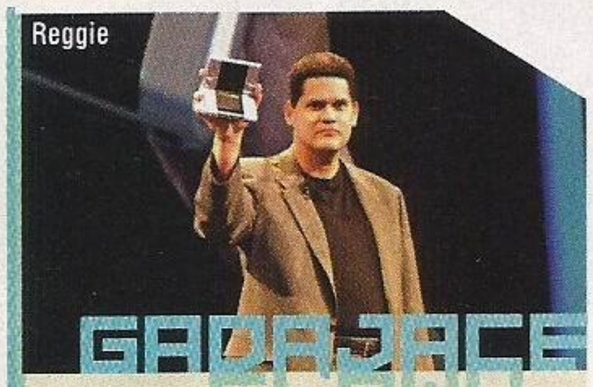
NAJBARDZIEJ ROZBUDOWANA PRZYGODA NA ŚWIECIE.

Śmignij przez wszystkie 3 oryginalne filmy w 1 wspaniałej grze. Pokonaj wrogów, rozwiązuj zagadki, odkrywaj antyczne skarby. Graj jako Indy lub jedna z 60 innych dostępnych postaci, w pojedynkę lub z przyjaciółmi.

7+ www.pegi.info

PlayStation 2 · PLAYSTATION 3 · PSP PlayStation Portable · XBOX 360 · Wii · NINTENDO DS · THQ games · LUCASARTS

LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd. © 2008 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. and TM as indicated. All rights reserved. LEGO, the LEGO logo and the Minifigure are trademarks of The LEGO Group. © 2008 The LEGO Group. All rights reserved. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. '', 'PlayStation', 'PLAYSTATION', and 'PSP' are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO DS, Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.



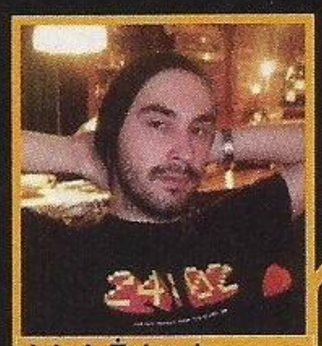
„Metal Gear Solid jest dla nas przykładem gry, której nie robimy. Pasywna rozrywka jest na wylocie – trzeba się podczepić pod cały ten trend web 2.0" – **Cliff „don't call me CliffyB" Bleszinski, czy raczej, jak sam je wymawia – „Blezinski" o tym jak Gears of War 2 ma NIE wyglądać.**

„Jak możecie czuć się opuszczeni? Będzie Animal Crossing; słyszeliśmy, że tego właśnie ludzie chcą. Pełne podłączenie do internetu, możliwość odwiedzania miast innych ludzi. A do tego, jak już mówiłem, Grand Theft Auto na DS. Jakim sposobem czujecie się opuszczeni po tego rodzaju zapowiedziach?" – **Reggie Fils-Aime z Nintendo nie może uwierzyć w niewdzięczność hardcore'owych graczy. My też nie – dzięki Ci o wielkoduszny, najmądrzejszy Reggie, że tak łaskawie postanowiłeś zapowiedzieć jedną intrygującą grę na Wii i jedną na DSa na najbliższe pół roku! Robimy zrzutę na pomnik?**

„Szczerze mówiąc, niektóre z tak zwanych „franchise games" są całkiem trudne do opanowania dla nie-graczy, więc kluczem jest stworzenie przystępnych gier właśnie dla nich. **Tworząc nową Zeldę musimy rozważyć jak uczynić ją przystępną dla nowych graczy**, by mogli usiąść, grać i czerpać z niej przyjemność tak, jak robią to hardcore'owi gracze." – **Shigeru Miyamoto o kolejnej Zeldzie, Nintendo coraz energiczniej macha hardcore'owcom na pożegnanie. Czy odmachają?**

„Przyznaje, że jeszcze rok temu sądziłem, że EA jest Imperium Zła; korporacją, która miażdży małe studia. Byłbym wtedy nieźle zaskoczony, gdybyście mi powiedzieli, że wylądujemy z EA jako naszym wydawcą." – **John Carmack, współzałożyciel id Software, o nowej sytuacji w życiu. Tylko krowa nie zmienia poglądów?**

Z całą pewnością nie chcemy robić konsumentom niedźwiedziej przysługi **ogłaszając tak po prostu, że nasza konsola zostaje na poboczu, bo teraz mamy nową. Koronny przykład? PS2 ma już dziewięć lat. Gdzie jest Xbox? Gdzie jest GameCube?** Tak samo było z pierwszym PlayStation; w pewnym momencie rozejrzeliśmy się i zapytaliśmy, **co się stało z Saturnem? Gdzie jest N64?** – **Kaz Hirai, prezes Sony Computer Entertainment o krótko i długowiecznych konsolach.**



Jakub Żulczyk

OSTATNI LEVEL

Przedostatni level

Nigdy nie byłem dobry w przechodzeniu gier. Mężczyznę poznaje się po tym, jak kończy – takim to oto koszarowym bon motem uraczył nas kiedyś jeden z premierów III RP. W świetle tej nauki, mężczyzna ze mnie żaden. Mam wielu znajomych, którzy przez raz rozpoczętą grę muszą przeczołgać się do samego końca, choćby gameplay dawał tyle samo frajdy, co borowanie sobie samemu zębów (Killer 7, patrzę na ciebie). To jak z czytaniem książek – nigdy nie mogłem zrozumieć, gdy ktoś tłumaczył mi „no, okropne, ale przeczytałem do końca, bo z reguły tak robię". Od razu dodawałem sobie w głowie stracony czas, spędzony na realizowaniu jakichś chorych ambicji doprowadzania spraw do końca, nawet jeśli mamy do czynienia z grą tak złą i tak bezsensowną, że Killer 7 dostaje przy niej grywalności, nie przymierzając, GTA. W każdym razie, cenię swoje życie, i cenię swój czas, i nie chcę go trwonić na książki, gry i ludzi drugiej kategorii. Może, w tym sensie, mężczyzna ze mnie jakiś. Wystarczy, by gra przeszkodziła mi jakimś jednym zgrzytem, chrzęstem, niesmakiem, abym już do niej nigdy nie powrócił. Nie mówiąc już o produkcjach typu Forbidden Siren – japońskim horrorze o przytłaczającej, owszem, atmosferze, będącej w pewnym sensie przełożeniem opowiadań H.P. Lovecrafta w japońskie realia. Jednak atmosfera, jak i poczucie grozy szybko roztrzaskały się o fakt przechodzenia po dwadzieścia razy tej samej misji, w której bohater miał, na przykład, trzy kule od pistoletu na sześciu pochowanych w przepastnym lesie zombich. Jeśli dodamy do tego, iż bohater podczas konfrontacji z zombim umierał praktycznie na sam jego widok, otrzymujemy grę, za której ukończenie powinno otrzymywać się od producenta samochód.

Ale jak już mówiłem – ja nie muszę przechodzić gier, i zdarzało mi się ciskać w kąt tytuły o dużo większym poziomie „user friendly".

Gdy jednak sięgnę pamięcią wstecz, do momentu, gdy byłem małym żwirem, uświadamiam sobie, że ów brak parcia na napisy końcowe zawdzięczam lekcji zen z okresu, gdy gry dostawało się jeszcze na dyskietkach, tudzież popakowane w kilkadziesiąt rarów wielkości 1,44 MB. Różnica jest podstawowa – teraz można przejść każdą grę. Wtedy nie było to wcale takie proste. Amigantów nieraz przerażały wyświetlone na czarnym tle czerwone komunikaty Guru Meditation – wystarczył jeden paproch na dyskietce, aby w najbardziej wciągającej przygodzie życia utknąć na przedostatnim levelu. Mnie i mojemu koledze przydarzyło się tak w Syndicate – najlepszej cyberpunkowej grze ever, czyniącej ze znanych chociażby z „Zamieci" Neala Stephensona korporacyjnych wojen fascynujący teatr terroru. A to wszystko w 256 kolorach i na czterech dyskietkach. Stare dziady takie jak ja pamiętają, że w Syndicate przejmowało się powoli swoją korporacją kontrolę nad całym globem, aby w końcu ostateczną rozgrywkę odbyć na jakiejś położonej na oceanie platformie. Misja była praktycznie niemożliwa do przejścia, zewsząd na naszych cyber-agentów parły armie zbirów innych korporacji i niewiele pomagało wpisanie nawet kodu „marksteam" (na marginesie – jakie rzeczy człowiek jeszcze pamięta?). Jednak my nie dostaliśmy tej szansy. Nasze dyskietki numer cztery odmówiły kompletnie posłuszeństwa, a my – załamani – zostaliśmy ze stacją dysków wydającą odgłosy podobne do przeżuwania jakiejś zupy z plastiku i styropianu. Niczego wtedy tak nie pragnęliśmy, jak przejścia Syndicate – i może tamte dni, gdy planktonem byłem, uświadomiły mi, że mężczyzna wcale nie musi zawsze kończyć.

Oczywiście, zdarzyło mi się to w życiu jeszcze wiele razy – nieraz kolega przynosił z konfidencjonalnym uśmiechem płytę CD-R, na którą bazarowy pirat władował 15, według niego, pełnych wersji gier. Wersje może i były pełne, ale pochodzący zapewne ze Wschodu hakerzy, obcinając zabierające tyle potrzebnego miejsca filmowe przerywniki, obcinali też cenne kawałki programu potrzebne do wgrania kolejnych przygód. Po początkowej frustracji okazywało się, że cierpliwość popłacała, gdy w końcu dorywałem gry w oryginalnej albo chociaż pełnej wersji, ale wtedy okazywało się, że najwyraźniej nie chce mi się w nie brnąć do końca. A co ciekawsze, wiele zakończeń gier pozostawiało mnie w przekonaniu, że wcale nie było warto marnować na nie czasu.

MROZI MI KREW SŁUCHANIE O OSOBNIKACH, KTÓRZY PRZECHODZĄ GRY PO PARĘ RAZY – ROZUMIEM, ŻE NIEKTÓRE TYTUŁY POKAZUJĄ ZA KAŻDYM RAZEM INNE NIUANSE I DETALE, A NAWET LINIĘ FABULARNĄ I ZAKOŃCZENIE

Więc – jak już mówiłem, nie jestem dobry w kończeniu rzeczy – zastanawiam się, jak udało mi się dokończyć w życiu pisanie już dwóch powieści. Nie jestem też dobry w przechodzeniu gier i doczytywaniu książek do końca. Może to kwestia jakiejś dziwnej odmiany ADHD, może, jak napisałem wcześniej, w przypadku gier chodzi o świadomość, że i tak nie warto, bo albo gra w pewnym momencie okaże się złą kopią, tudzież po prostu słabą produkcją. Mrozi mi krew słuchanie o osobnikach, którzy przechodzą gry po parę razy – rozumiem, że niektóre tytuły pokazują za każdym razem inne niuanse i detale, a nawet linię fabularną i zakończenie. Jednak mi się zdarzyło przejść więcej niż raz jedynie Cywilizację i Katamari, a inne takie przypadki podyktowane były jedynie awariami kart pamięci. Oczywiście, awarie miały miejsce na przedostatnim levelu. Naprawdę, nie warto przechodzić gier. To napisałem ja, felietonista Neo Plus, Jakub Żulczyk. Najgorszy gracz na świecie. Do usług i następnego felietonu. ■

Jakub Żulczyk jest pisarzem i feletonistą, a jego blog znajdziecie pod adresem: http://jakubzulczyk.ownlog.com/

Guitar Hero®

Aerosmith®

Walk This Way

11 LIPCA 2008

NEVERSOFT Vicarious Visions BUDCAT Gibson redoctane ACTIVISION

12+ PlayStation®2 PLAYSTATION 3 XBOX 360 LIVE Wii™

Guitar Hero: Aerosmith © 2007-2008 Activision Publishing, Inc. Guitar Hero, Activision, and RedOctane are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. The Aerosmith name and wings logo are trademarks of Rag Doll Merchandising, Inc. All Aerosmith trademarks and related rights have been provided pursuant to a license from Rag Doll Merchandising, Inc. Covered by one or more of the following patents: U.S. Patent Nos. 5,739,457, 6,018,121, 6,225,547, 6,347,998, 6,369,313, 6,390,923, 6,425,822, 6,645,067 and 6,835,887; patents pending. The Guitar Hero controller shapes are trademarks of Gibson Guitar Corp. All Gibson marks, logos, trade dress, guitar models, controller shapes, and related rights provided pursuant to exclusive license from Gibson Guitar Corp. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PlayStation" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved.

inFAMOUS

„WSZYSTKICH NAS ZASKOCZYŁO... CENTRUM MIASTA WYLECIAŁO W POWIETRZE, OBECNI TAM LUDZIE ZOSTALI SPROSZKOWANI. WEWNĄTRZ MNIE COŚ SIĘ... ZACZĘŁO. CIEMNOŚĆ ROZRASTA SIĘ W GŁĘBI MOJEJ DUSZY. PRZECIWSTAWIĘ SIĘ JEJ... LUB POZWOLĘ POCHŁONĄĆ CAŁKOWICIE.” – MÓWI COLE, GŁÓWNY BOHATER INFAMOUS

Studia developerskie podzielić można z grubsza na te mniejsze, niewiele znaczące, czekające na swoją szansę i stukające w międzyczasie średniaki lub całkowite crapy; na te sporo większe, skupiające się na produkcji gier dużego kalibru dla wielkich wydawców i na takie, które związane są z jedną marką, doją ją do bólu wymion i w chwili uniesienia lub wolności rzucają się z jakimś nowym projektem. Przykładem tego ostatniego podejścia może być choćby Bizarre Creations, ojcowie Project Gotham Racing, którą to serię wymiętosili na wszystkie możliwe sposoby, by następnie spróbować szczęścia ze średnio udanym (lub „bardzo specyficznym”, jak kto woli) The Club. Do tego grona zaliczyć można też Sucker Punch. Studio założone przed jedenastoma laty kojarzone było do tej pory nierozerwalnie z jedną tylko serią. Szop pracz w roli złodziejaszka, z pomocnikiem żółwiem i pozostałym zwierzyńcem jako spektrum postaci, a cała ta plejada osadzona w realiach kreskówki o super agentach przysporzyła firmie światowego rozgłosu i sławy. Firma od lat związana jest z Sony i tworzy wyłącznie na PlayStation. Przesiadka na trzecią generację konsoli stacjonarnej zapowiada się wybornie; kolejne szczegóły odkrywane przed światem napawają optymizmem. Z całą pewnością Sucker Punch oderwie się od Sly Coopera, ale ekipa przyznaje, że wcale nie wyklucza powstania kolejnych odsłon przygód szlachetnego złodzieja.

CO, KTO, DLACZEGO?

W krótkich słowach: nie wiadomo. Ale może od początku. Mimo, że inFamous nie bazuje na żadnym komiksie, skojarzenie jego realiów z historyjką obrazkową jest jak najbardziej słuszne. Autorzy wcale nie ukrywają swoich inspiracji. Głównie zaczerpnęli dłońmi w mrocznych wizjach sławnych rysowników komiksów, czy twórców filmów o bohaterach z nadprzyrodzonymi mocami. Wynikiem tego jest gra z gatunku „piaskownic” charakteryzujących się otwartym światem i oddaniem w ręce gracza swobody przy wykonywaniu powierzonych misji. Pierwsze myśli, jakie nasunęły się po zeszłorocznym medialnym debiucie inFamous, to oczywiście Crackdown na sterydachz komiksowym superbohaterem wyposażonym w moc telekinezy. Czy słusznie?

Bohaterem jest Cole. Po prostu Cole. Wygląda na to, że jego prezencja zostanie narzucona graczowi, a ewentualny rozwój postaci w mniejszym lub większym stopniu znajdzie odzwierciedlenie w jej sylwetce. Cole z zawodu jest posłańcem dzięki czemu świetnie zna swoje miasto. Któregoś razu w samym centrum nastąpiła gigantyczna eksplozja. Sześć przecznic zamieniło się w gruzy, a przebywający tam ludzie w mgnieniu oka obrócili się w proch. Tak się składa, że Cole przeżył i obudził się po wszystkim w kraterze wyrwanym przez wybuch z bólem głowy porównywalnym do niedzielnego kaca. Nie wie dlaczego tak się stało (pewnie była środa albo – co gorsza – dopiero piątek). Za cel stawia sobie jednak znalezienie odpowiedzi na frapujące go pytania: kto odpowiedzialny jest za wybuch, dlaczego akurat on przeżył i co za siła – do cholery! – zaczyna przejmować kontrolę nad jego świadomością.

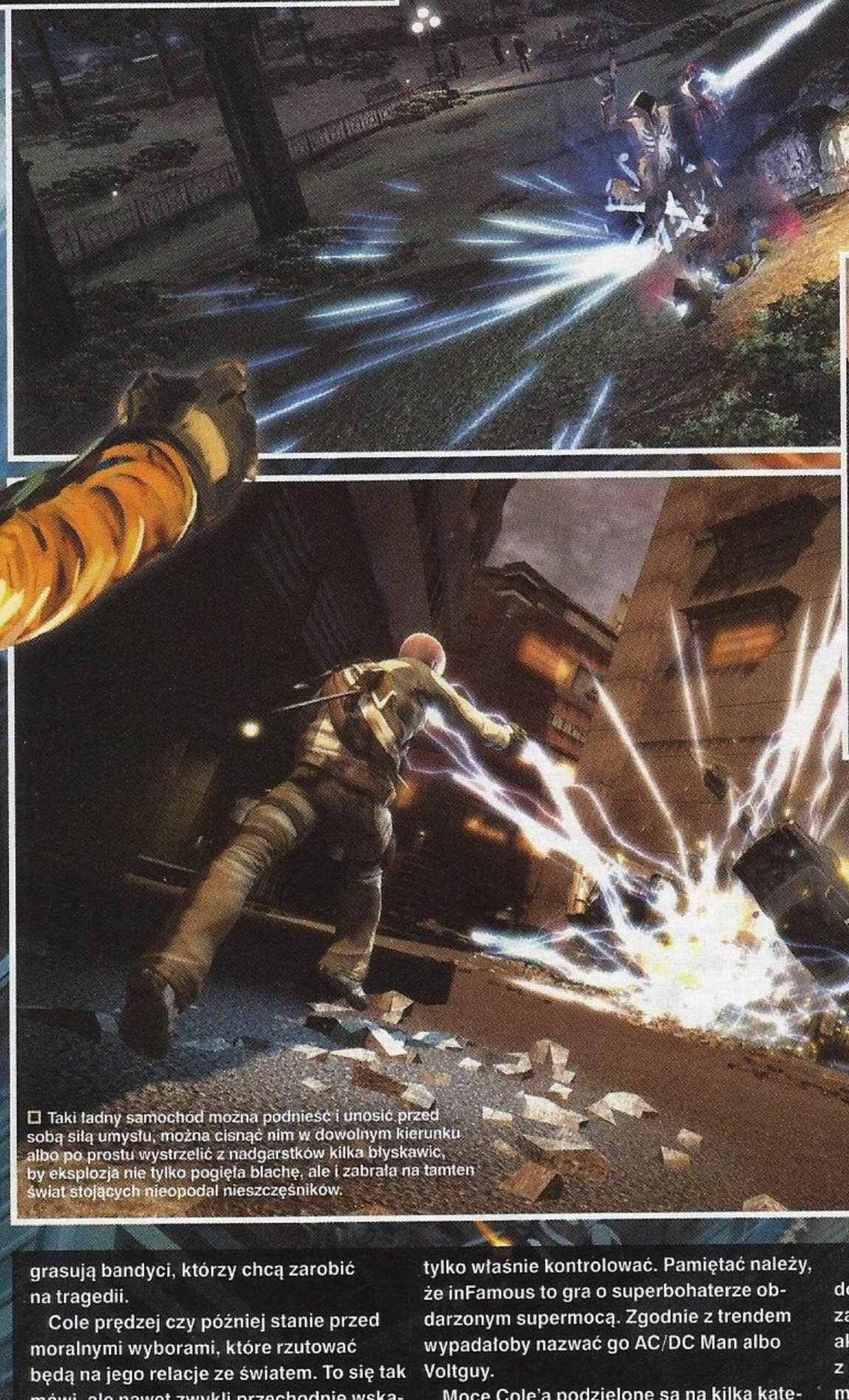
IMPERIUM KONTRATAKUJE

Nawiązanie do Gwiezdnych Wojen jest dwuwymiarowe. Po pierwsze, miejscem akcji jest Empire City. Świetna nazwa miasta, które jest pępkiem świata i charakteryzuje się bogatą architekturą i wielomilionową społecznością. Po drugie, od gracza zależy to, po której stronie mocy się opowie podczas swej podróży po odpowiedzi. Wiadomo, że metropolią rządzi jakaś państwowa władza, ale oprócz tego jest ono podzielone na strefy wpływów wielu organizacji przestępczych, z których każda pragnie tylko jednego: zagarnąć jak najwięcej dla siebie, a korzystając z okazji, podprowadzić fury sąsiadom.

Empire City stara się żyć dalej po tragedii. Wszyscy mieszkańcy są przygnębieni, zdołowani wydarzeniami, starają się odnaleźć w nowych realiach. Część z nich ogrzewa się przy ogniskach, inni zbierają się w grupy i trzymają razem, by ochronić się przed zimnem. Oczywiście wśród mieszkańców

INFO
DEVELOPER: SUCKER PUNCH
WYDAWCA: SONY
TERMIN: WIOSNA 2009
KONSOLA: PLAYSTATION 3

□ Wleźć na drewniany słup to nie lada sztuka. Taki kot na przykład wespnie się na samą górę, a tam albo zacznie przeraźliwie miauczeć o pomoc, albo zamiauczy tylko raz, za to w akompaniamencie iskier i sporego zwarcia. Ale Cole to nie kot przecież.



□ Taki ładny samochód można podnieść i unosić przed sobą siłą umysłu, można cisnąć nim w dowolnym kierunku albo po prostu wystrzelić z nadgarstków kilka błyskawic, by eksplozja nie tylko pogięła blachę, ale i zabrała na tamten świat stojących nieopodal nieszczęśników.

grasują bandyci, którzy chcą zarobić na tragedii.

Cole prędzej czy później stanie przed moralnymi wyborami, które rzutować będą na jego relacje ze światem. To się tak mówi, ale nawet zwykli przechodnie wskazują, czy bohater jest już super czy może raczej anty. Traktowanie ich z godnością albo jak szarej masy – wybór gracza to już nie tylko inne zadania, odmiennie brzmiące dialogi, czy odpowiednio zabarwiona poświata, ale i sposób, w jaki postać się rozwinie. Czasami warto będzie kogoś uleczyć, innym razem przekalkulować rzucenie granatu w tłum. To, czy gracz zastanowi się na trajektorią lotu kolejnych pocisków, by nie zabijać niewinnych, zależeć będzie wyłącznie od jego widzimisię.

ICHNI ELEKTRYK

Cole cierpi na pewną przypadłość. Otóż po tragicznych wydarzeniach z początku gry jest w stanie kontrolować energię elektryczną. Nie wytwarzać, generować, tylko właśnie kontrolować. Pamiętać należy, że inFamous to gra o superbohaterze obdarzonym supermocą. Zgodnie z trendem wypadałoby nazwać go AC/DC Man albo Voltguy.

Moce Cole'a podzielone są na kilka kategorii. Na razie Sucker Punch mówią otwarcie o trzech z nich. Pierwszą są akcje ofensywne. Zaczynają się gdzieś na niewielkich wyładowaniach lecących z rąk (coś jak Raiden z Mortal Kombat), a skończą się zapewne na wielgaśnych, potężnych piorunach uderzających we wszystko w okolicy. Następnie zapowiedziano moce elektrokinetyczne. To w tej kategorii znajduje się telekineza, czyli podnoszenie i ciskanie przeróżnymi przedmiotami, poczynając na śmietnikach i przechodniach, a kończąc na wielkich samochodach ciężarowych. Również granat rozbijający otoczenie falą uderzeniową łapie się do elektrokinetycznych zdolności. Trzecią, i jak na razie ostatnią z ujawnionych kategorii, są moce heroiczne. Wśród nich prym wiedzie zabawa w defibrylator.

Wszystkie dzieci w przedszkolu wiedzą, do czego defibrylator służy. W skrócie: za pomocą prądu elektrycznego pobudza akcję serca, która została zatrzymana z różnych przyczyn. Bohater inFamous może po prostu przyłożyć dłonie do klatki piersiowej leżącej na chodniku poszkodowanej, nieprzytomnej kobiety i porazić ją odpowiednio wysokim napięciem. Bzzyt! i po strachu, a poziom sympatii w dzielnicy wzrasta. Co ciekawe, Cole potrafi też natarczywego wroga aresztować. Nie wiadomo

COLE CIERPI NA PEWNĄ PRZYPADŁOŚĆ. OTÓŻ PO TRAGICZNYCH WYDARZENIACH Z POCZĄTKU GRY JEST W STANIE KONTROLOWAĆ ENERGIĘ ELEKTRYCZNĄ

niestety, w imię czego. Podano za to, że niektóre moce są raczej mało inwazyjne, inne potrafią pozbawić przytomności, a jeszcze inne są całkowicie nastawione na zagładę. Można przewidzieć, że skoro rozwój mocy postaci zależeć ma w dużej mierze od jej zachowania względem mieszkańców miasta, to ciemna strona mocy zapewni totalną wyrzynkę i elektrycznego kopa wszystkim, którzy odważą się choćby krzywo spojrzeć na bohatera.

ŚMIERTELNIE NIEBEZPIECZNY

Projekt inFamous to nie tylko strzelanie prądem z rąk. W zasadzie walka jest konieczna, ale stanowi tylko cześć rozgrywki. Równie ważne jest przemieszczanie się po Empire City. Z ujawnionych do tej pory zapowiedzi autorów wynika jasno, że gracz nie pokieruje żadnym samochodem, za to we wszystkie interesujące miejsca dotrze na piechotę. Wcale dziwić to nie powinno, skoro Cole jest szybki, zwinny i świetnie zorientowany w terenie i jeszcze zanim nastąpiła katastrofa potrafił

błyskawicznie poruszać się po mieście. Teraz, dzięki napromieniowaniu i płynącemu w jego żyłach prądowi, jest jeszcze sprawniejszy. Wspina się na pionowe ściany niczym Spider-Man, chwyta się gzymsów, przeskakuje nad przepaściami, zwisa na linach, biega po krawędziach budynków czy przęsłach mostów i jeździć pociągami na gapę tak, że żaden kanar lub sokista go nie złapie. A w trakcie tych ewolucji wciąż może ostrzeliwać wrogów błyskawicami. Autorzy zrezygnowali z broni palnych na rzecz ładujących się pocisków. Wiadomo, że mocy nigdy nie zabraknie, ewentualnie osłabnie ona nieco przy częstej eksploatacji, by następnie zregenerować się w chwili przerwy. Dodatkowo urządzenia pod napięciem naładują Cole'a do granic wytrzymałości i pozwolą wypuścić druzgoczący atak. Na pewno przyda się ten manewr podczas walk z bossami. Na razie żadnego konkretnego przeciwnika nie ujawniono, ale w wywiadach producenci przyznają, że mają chrapkę na wielkie, epickie starcia wzorem God of War. Jeden z autorów mówi, że byłoby wielkim marnotrawieniem potencjału, gdyby w całym Empire City tylko Cole był obdarzony potężną mocą.

Na dowód tego zaprezentowano krótki fragment gry. Bohater wspinał się po budynkach z gracją, której mógłby pozazdrościć Altair z Assassin's Creed. Gdy stanął na sporym placu, po przeciwległym końcu przebiegł pozostawiając po sobie błękitną poświatę jakiś jegomość. Raził Cole'a falami energii, szybko przebierał nogami i był trudny do trafienia, ale w końcu poległ poddany działaniu potężnej burzy wywołanej przez bohatera. Co ciekawe, Błękitny Pędziwiatr(®) mógł być zarówno dobry, jak i zły, w zależności o tego, jakimi uczynkami mógł się do momentu spotkania pochwalić gracz.

SZOK PRACZ

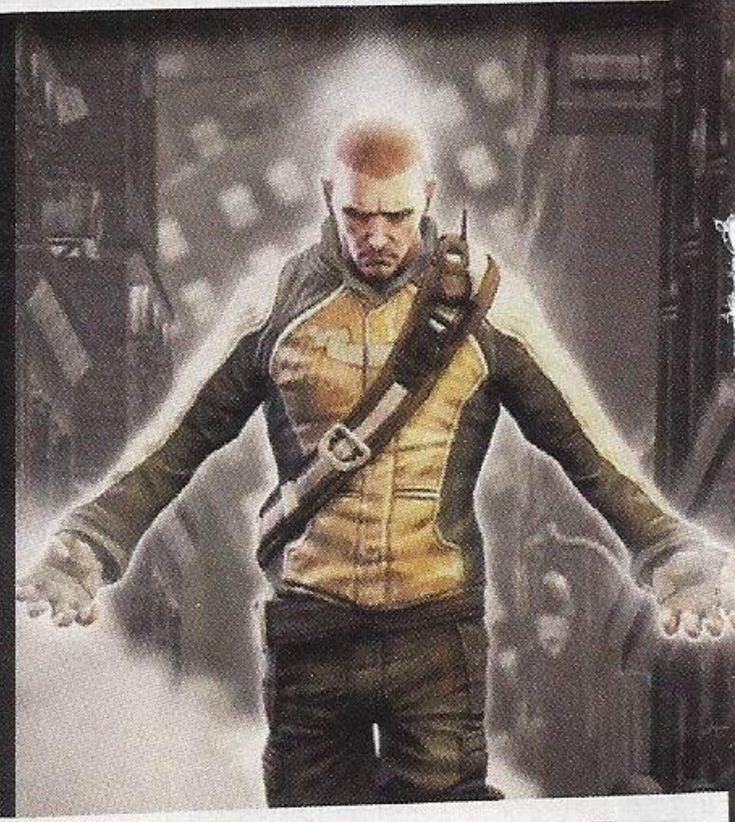
Sly Cooper nawet dziś jest grą piękną. Bajkowe otoczenie, świetna kreska, płynna animacja... Całkowite zerwanie z tym światem wyszło Sucker Punch okazale. Chwalą się, że ich silnik pozwala im na wrzucenie do świata niezliczonej ilości źródeł światła, przez co obiekty i postacie wyglądają realistycznie, odpowiednio nastrojowo. Lampy migają, neony rzucają różnokolorowe refleksy, a samochody naturalnie oświetlają otoczenie, nie wspominając nawet o wybuchach kapiących wszystko w żółto pomarańczowych poświatach. Modele postaci, główny bohater, ale i budynki z pieczołowitością wymodelowane po same dachy zapierają dech aż miło. Widać rękę geniuszy, gdy Cole wspina się na szczyt wieżowca i widzi tam nie płaską teksturę z kilkoma kwadratami symbolizującymi komin, a małe dzieło sztuki bogate w najmniejsze detale. Jest to ważne o tyle, że w mieście pochowane są bonusy dla poszukiwaczy. Nie trzeba się obawiać, że wchodząc między budynki zobaczy się płaskie bitmapy w zamyśle będące oknami. Cudnie.

inFamous ma przed sobą jeszcze co najmniej pół roku szlifów, ale już teraz wypada wprost zachwycająco. Wśród wielu odgrzewanych kotletów i strzelanin FPP jawi się jako świetna alternatywa, produkt oryginalny i atrakcyjny. Jeśli wszystko zagra, sterowanie nie będzie zbyt utrudnione, fabuła ciekawa, a autorzy pokuszą się o jakąś formę trybu dla kilku graczy, może się okazać cichym przebojem wiosny 2009. A może nawet i głośnym.

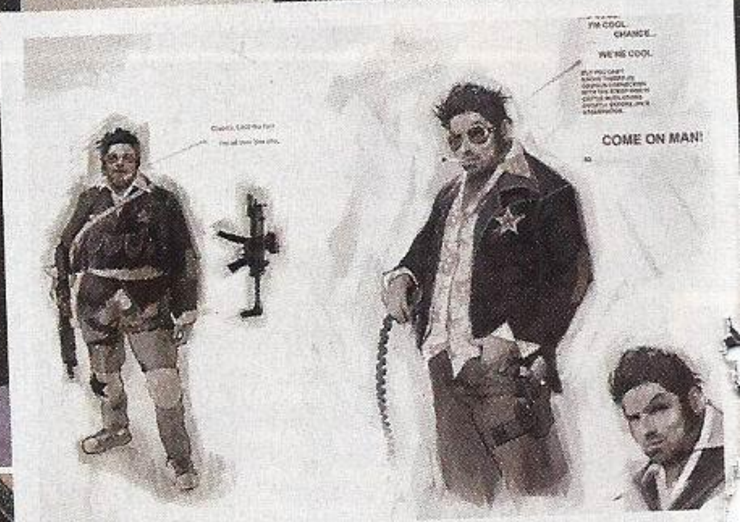
No i na koniec – developerzy dzielą się też na takich, którzy dostarczają swoje gry na czas lub nie. Trzymajmy kciuki, żeby Sucker Punch należeli do tych pierwszych.
//qsh

INFAMOUS MA PRZED SOBĄ JESZCZE CO NAJMNIEJ PÓŁ ROKU SZLIFÓW, ALE JUŻ TERAZ WYPADA WPROST ZACHWYCAJĄCO

☐ Daleki skok i chwycenie się pociągu to jedna z firmowych akcji bohatera inFamous. Z wielką gracją pokonuje teren, niestraszne mu rozpadliny i długie loty zakończone spektakularnym lądowaniem na prostych nogach. Asfalt pęka, iskry lecą z pobliskich źródeł prądu, a bohater wciąż nuci: „i co ja robię tu...”



☐ Wahania nastrojów, psychologiczne dramaty, wybory rzutujące na wiele spraw i przyszłość całego miasta... W tym wszystkim Cole, który czasami lubi wspiąć się na pobliską budowlę, dokładnie przymierzyć i odesłać z kwitkiem zastępy wrogiego gangu. Potwierdzono na razie, że jedna taka banda nazywa się Reapers, czyli Kosiarze. Strasznie.



NAJWIĘKSZE GWIAZDY ŚWIATA GIER!

GRY VIDEO I KONSOLE
新プラス neo PLUS
POLECA SERIĘ KOLEKCJA KLASYKI PLAYSTATION®2

NISKA CENA! 69,90 PLN
WYBRANE BESTSELLEROWE TYTUŁY
★★★
POLSKA INSTRUKCJA I GWARANCJA
★★★
PRESTIŻOWA NAGRODA WYDARZENIE ROKU wg portalu onet.pl
EXTRA PUNKTY W KOMPANII GRACZY

W ŚWIEŻUTKICH TYTUŁACH NA PS2!

Sprawdź wszystkie gry na www.kolekcjaklasyki.pl/kkps2

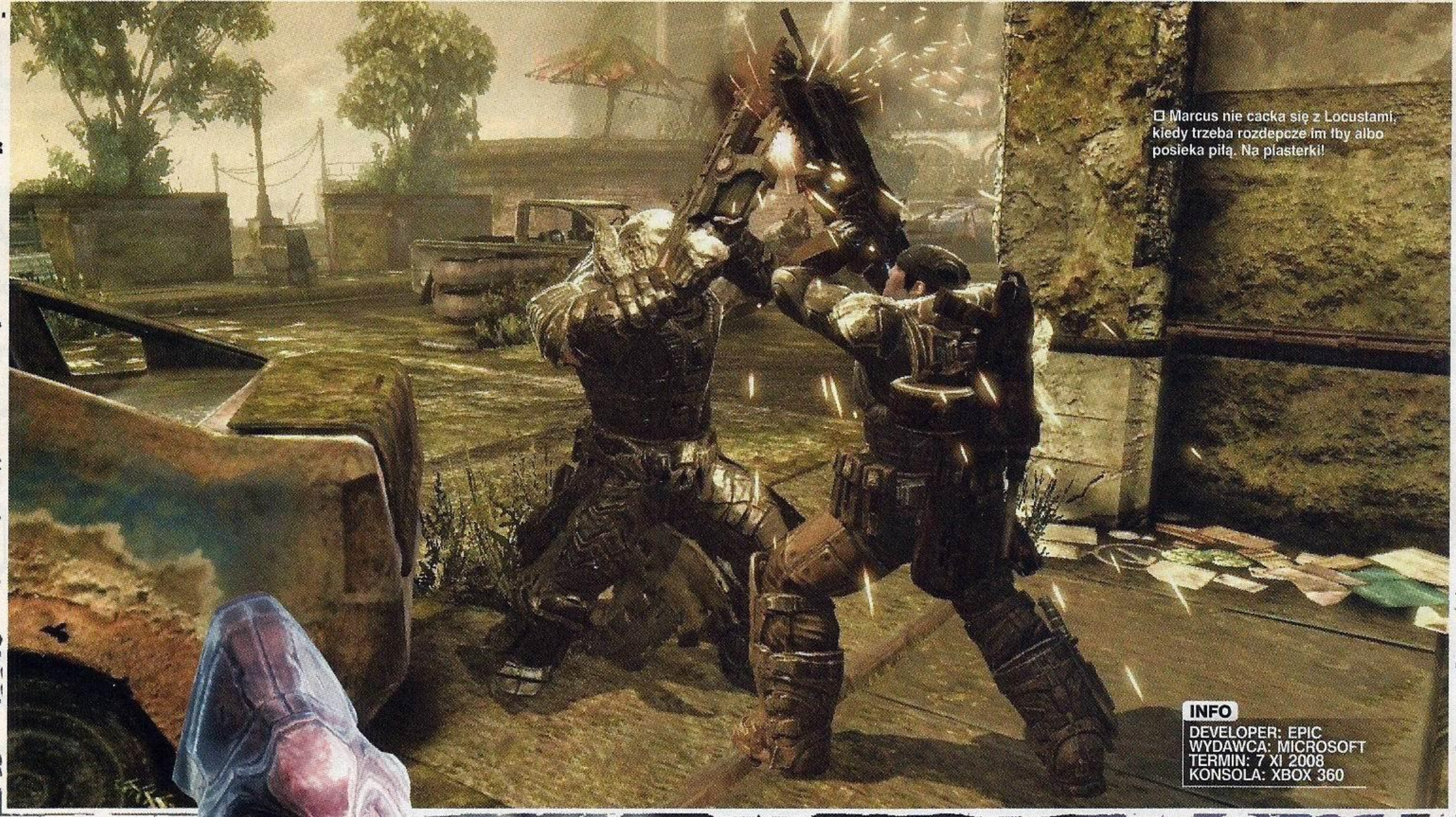
PlayStation®2

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

CENEGA

eidos

KOLEKCJA KLASYKI jest marką Cenega Poland Sp. z o.o. Logo i nazwa Kolekcja Klasyki są znakami towarowymi Cenega Poland Sp. z o.o. Wszystkie pozostałe znaki towarowe oraz prawa autorskie należą odpowiednio do swoich właścicieli.
Published by Eidos Interactive Limited. Developed by Crystal Dynamics Inc. Crystal Dynamics is a trademark of Crystal Dynamics Inc. IO and the IO logo are trademarks of IO Interactive A/S.
Eidos and the Eidos logo are trademarks of the Eidos Group of Companies. All rights reserved. "PlayStation", is registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.



□ Marcus nie cacka się z Locustami, kiedy trzeba rozdepcze im łby albo posieka piłą. Na plasterki!

INFO
DEVELOPER: EPIC
WYDAWCA: MICROSOFT
TERMIN: 7 XI 2008
KONSOLA: XBOX 360

GEARS OF WAR 2

DLA MICROSOFTU – SYSTEM SELLER. DLA GRACZY – DRUGIE HALO. DLA RECENZENTÓW – GRA 2006 ROKU. EPIC WRZUCA WYŻSZY BIEG WOJNY

Gdyby nie pokaz technicznego dema Unreal Engine 3 na tegorocznym Game Developers Conference, Gearsy wyglądałby na tylko nieznacznie ulepszoną wersję dwuletniego tytułu. Identyczny styl graficzny, nieznacznie podciągnięta oprawa – generalnie zmian tyle, ile w PZPN po Euro 2008. We wspomnianym demie engine'u Epic ujawnił jednak naśladujące rzeczywistość zachowania cząsteczkowe i wielkie masy Locustów przebiegających przed oczami Delta Squad. Nagle rozgrywka nabrała rumieńców, a walki stały się epickie.

SERA – PLANETA STRACONA

Właściwie „walki" to za duże słowo – jeśli w Gears of War ludzkość stała na skraju przepaści, to potem zrobiła krok naprzód. Co prawda odpalenie Lightmass Bomb powstrzymało większość nacierającej hordy Locustów, ale efektem ubocznym była zaraza wśród mieszkańców Sery. Jakby tego było mało, Locuści szybko się pozbierali, zwarli szyki i znaleźli sposób, aby dostać się do ostatnich siedzib ludzkich. Nawet Jacinto Plateau nie będzie bezpieczne w obliczu zbliżającej się zagłady. „Stawka została podniesiona. Ludzkość ma ostatnią szansę. Wszystko jest niepewne. Nic nie jest bezpieczne." – tak atmosferę panującą na początku sequela zwięźle opisuje Josh Ortega, nowy nabytek Epic, odpowiedzialny za scenariusz w Gears of War 2. To było spojrzenie globalne, ale nie zabraknie też ludzkich dramatów – Dom nie ustaje w poszukiwaniach swojej żony, a autorzy przebąkują o uśmierceniu jednej z kluczowych postaci. Raczej nie Marcusa, bo sam Cliff Bleszinski potwierdził, że całą grę przejdziemy wcielając się w tego serańskiego odpowiednika Pudziana. Do oddziału ostatnich (nie)sprawiedliwych dołączą dwaj dopakowani goście. Pierwszy z nich to Dizzy Wallin w kowbojskim kapeluszu i z posiwiałą brodą. Pojawi się także Tai Kaliso – hojnie wytatuowany koleś z irokezem na głowie. Tym samym ekipa mająca uratować Serę staje się jeszcze bardziej egzotyczna, zapewne z pożytkiem dla fabuły i dialogów. Gra ma być dłuższa i przejście całości powinno zająć około dziesięciu godzin, co jak na produkcję nafaszerowaną adrenalinopędnymi momentami jest całkiem słusznym wynikiem.

□ Nie do oglądania przy obiedzie. Szarżujący Locust niebawem pożegna się z którąś z kluczowych części swojego ciała. Na zawsze.

□ Łańcuchowy bagnet szybko stał się symbolem Gearsów i w internecie można znaleźć tworzone przez fanów repliki. W „dwójce" będzie jeszcze bardziej widoczny i nieraz zabrudzi się krwią.

TWÓJ KOLOR TEŻ JEST INTENSYWNY

Gearsy były najważniejszym – oprócz pokazania Final Fantasy XIII na X360 – punktem konferencji giganta z Redmond przed E3. Trudno się dziwić, bo kiedy Cliffy wyszedł na scenę i zaprezentował rozgrywkę, nikt na sali nie mógł mieć wątpliwości, że oto nowa część GOW. Było aż tak dobrze. To jeden z najbardziej intensywnych kawałków kodu, jaki widziałem i naprawdę ciężko jest mi przypomnieć sobie jakąkolwiek zbliżoną grę oprócz Resident Evil 4, która może być z nim porównywana. Dość powiedzieć, że prezentowany fragment gry wywołał większe zainteresowanie, niż klimatyczny zwiastun.

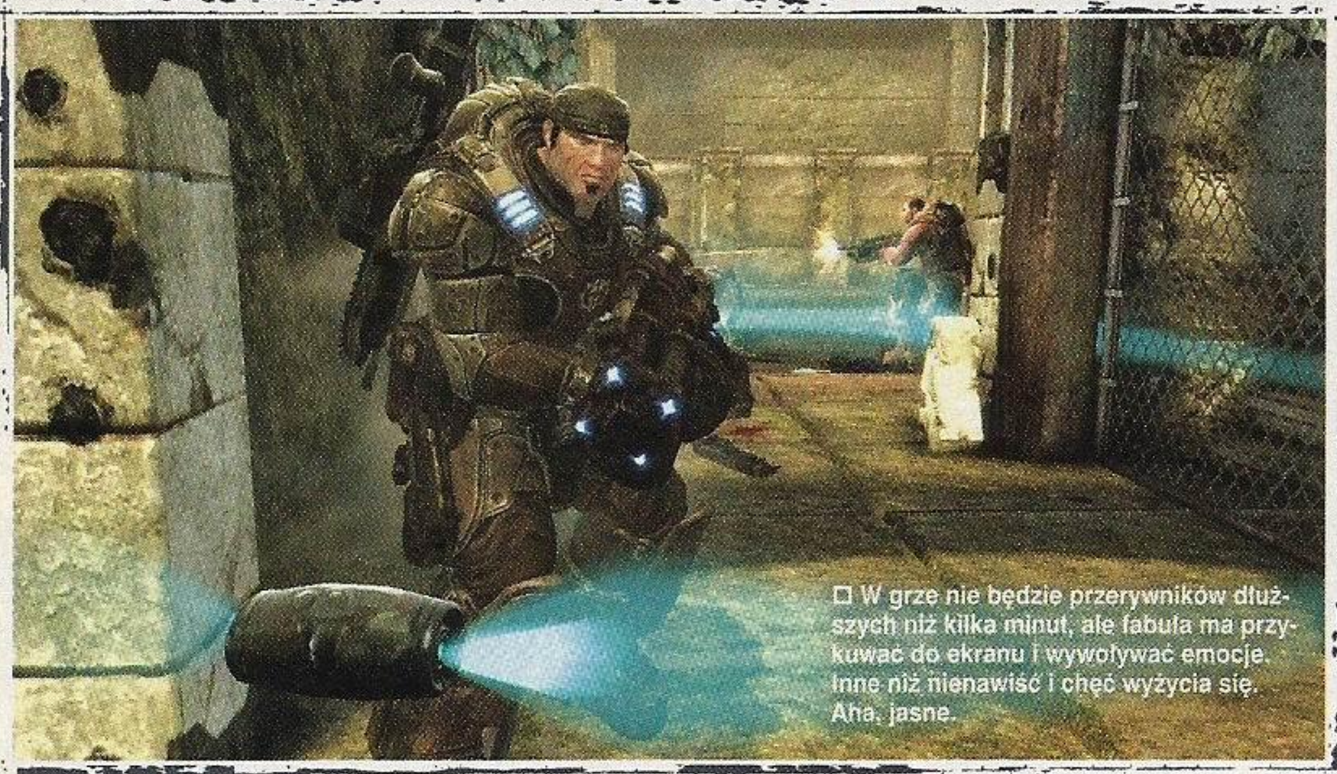
Jak to właściwie wyglądało w praktyce? Marcus przebiega obok ruin budynku, w oknach szaleje ogień, ze ścian sypie się tynk i jest kwestią czasu, kiedy całość runie jak niechlujnie zbudowany domek z kart. Fenix wybiega na otwartą przestrzeń i widzi w oddali gęste kłęby dymu, wszędzie toczą się walki grupek ludzi z Locustami, a pogorzelisko nadaje scenie ponury wydźwięk. „To początek końca. To była tylko kwestia czasu" – niskim głosem podsumowuje zastaną sytuację dowódca Delty i przebiega po zawalonym rusztowaniu nad przepaścią. Ogromne wrażenie robią dalekie krajobrazy, bo niezmiennie pojawiają się nowe wybuchy wyglądające najlepiej w branży – nawet Resident Evil 5 nie jest tak dopracowany. Pierwsza walka z szarżującymi Locustami, chowanie się za przeszkodą, wymiana magazynka, sprowadzenie przeciwnika do parteru – oto trzy przykazania tej wojny. Cliffy wciska A na padzie, a Marcus chwyta jeszcze żywego wroga, który od tej chwili staje się jego zakładnikiem. Na następnym zdobywa prawdziwą tarczę, zupełną nowość w tej odsłonie Gears of War. Można ją wbić z ziemię i stworzyć sobie osłonę w dowolnym miejscu. Kolejny Locust traci głowę i to dosłownie, bo w GOW2 autorzy dodali jeszcze więcej efektownych dekapitacji. W ostatnim momencie wyleciała akcja z okładaniem oponenta jego własną ręką, bo – jak tłumaczą ludzie z Epic – „nie chcieliśmy przekroczyć pewnych granic". W moim odczuciu te granice już dawno pozostały hen daleko w tyle, a Gears of War jest takim Mortalem nowej generacji, gdzie fatality zostały zastąpione przez jednoprzyciskowe brutality.

START Z PIERWSZEJ LINII

Wróćmy do opisu po raz pierwszy zaprezentowanego poziomu. Na scenę wkracza Locust z nową bronią – morderczym miotaczem ognia. Najlepiej załatwić go z odległości, potem przejąć broń i usmażyć kilka locustowych szaszłyków na wolnym ogniu. Znowu o przekraczaniu pewnych granic: miotacz ognia jest świetny, a ryki, jakie wydobywają z siebie przypiekani, przypominają wycie potępionych. Nie żebym miał coś przeciwko. W tle Dom rozcina bagnetem łańcuchowym kolejnego nieuważnego wroga, gdy nagle dach budynku zaczyna się walić. Kilka pięter niżej sytuacja nie wygląda najlepiej. Właściwie przez chwilę w ogóle nie wygląda, bo obraz przesłania pył unoszący się nad gruzami; w miarę jego opadania widać coraz więcej, osiągnięto znakomity efekt wywołujący wrażenie duchoty spotęgowany kaszlem członków Delta Squad. Widok z okna kolejnego domu, to coś, co nie pojawia się w ulotkach reklamujących nowe osiedla: Brumak w otoczeniu kilkudziesięciu Locustów. Karabin maszynowy uszczupla ich liczbę, ale wszystko milknie, kiedy cała budowla się wali. Słychać tylko krzyk bohaterów... Ocknięcie w płonącym budynku i lakoniczny komunikat na ekranie: „wydostań się stąd". Drzwi windy zaklinowane, nie chcą się otworzyć, wreszcie w ostatnim momencie udaje się tam wskoczyć, ale przecież dom się przewrócił, więc całość jedzie w bok. Na kolejnych piętrach widać dogorywających przeciwników, w końcu jakoś udaje się wydostać na kondygnację będącą w jako-takim stanie, ale nie ma chwili na oddech, bo cała afera z walącym się budynkiem w najmniejszym stopniu nie zaszkodziła Brumakowi. Scenka przerywnikowa: „a może zamiast go zabijać, przejedziemy się

I BELIEVE I CAN FLY

Równo rok po wersji na konsolę Microsoftu, Gears of War pojawiło się na pecetach skonwertowane przez polskie studio People Can Fly. Wersja PC zawierała sporo świeżego materiału, który nigdy nie został przeniesiony na X360. Mowa tutaj o walce z olbrzymim Brumakiem między aktami czwartym i piątym. Mark Rein z Epic Games jednoznacznie odrzucił możliwość przeniesienia tego fragmentu na konsolę, bo wymagałoby to znacznego patcha, większego niż wszystkie dotąd wypuszczone razem wzięte. Co konkretnie zmienili w enginie ludzie z People Can Fly? Dobre pytanie, zadacie je Adrianowi Chmielarzowi?



□ W grze nie będzie przerywników dłuższych niż kilka minut, ale fabuła ma przykuwać do ekranu i wywoływać emocje. Inne niż nienawiść i chęć wyżycia się. Aha, jasne.

na nim?" – Fenix wpada na szalony pomysł. Dom wprawdzie powątpiewa, ale słyszy – „Skoro oni potrafią, to my też!" – te słowa Marcusa kończą prezentację, Cliffy schodzi w triumfie ze sceny, a dziennikarze zaznaczają w komórkach 7 listopada, kiedy to Gearsy wylądują na półkach.

ATLAS GEOGRAFICZNY SERY

To wszystko, co wiadomo o trybie kampanii, ale chyba nikt nie zaprzeczy stwierdzeniu, że Epic szykuje murowanego kandydata do zarządzenia tegorocznymi świętami. Usprawnienia w rodzaju nowych broni, większej brutalności i poprawionej oprawy, to wszystko, czego należy oczekiwać od autorów gry roku 2006. To właśnie Epic najlepiej wie, jak w pełni okiełznać UE3 i na przykładzie GOW2 doskonale to widać w praktyce. Jednak olbrzymia popularność pierwszej odsłony to w dużej – być może głównej – mierze doskonały tryb multiplayer, który rządził na Live do czasu Call of Duty 4. Na płytce DVD z nowymi Gearsami znajdziemy dwanaście map, w tym nową wersję uwielbianego przez graczy Gridlocka i debiutujące: River, Security oraz Day One. Gridlock w wersji 2.0 to trochę przemodelowana mapa z „jedynki", z przewagą małych usprawnień aniżeli rewolucyjnych zmian. Graficznie jest wyraźniej i ostrzej, a jednocześnie bardziej ponuro – paleta barw została zawężona do rdzawej. River to skąpo ośnieżona mapa z drewnianą, jednopiętrową, zrujnowaną fabryką, skąd można zdejmować szturmujących przeciwników. Sporo zaułków, nisko osadzony most nad płytką rzeczką i naturalnie masa miejsc do ukrycia się i prowadzenia ostrzału albo zajścia przeciwnika od tyłu i potraktowania piłą mechaniczną. Cechą charakterystyczną Security są laserowe płoty zabezpieczające przejścia w niektóre fragmenty mapy, wyłączane przyciskiem jedynie na pół minuty oraz duża przestrzeń pośrodku, na której bez wątpienia pokotem będą kładły się kolejne zastępy graczy. Na Day One wrażenie robi olbrzymia wyrwa na środku mapy z pojawiającym się w niej co jakiś czas Seederem – przeszkadzającym w walce olbrzymim, owadopodobnym czerwiem. To ulubiona mapa Bleszinskiego i faktycznie nie można jej odmówić świetnego klimatu. Gracze, rozproszeni po dwóch stronach wspomnianej dziury w jezdni, starają się zza osłon wzajemnie wykończyć, równocześnie uważając na wyłaniającego się robala.

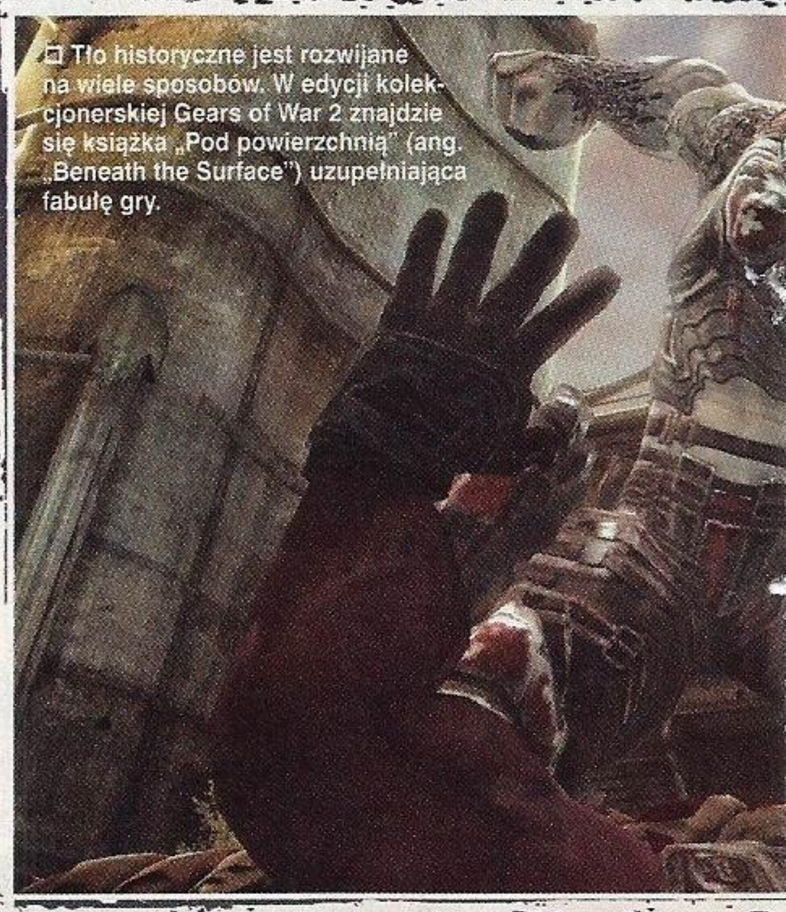
FLAGA Z MIĘCHA

Epic wychodzi naprzeciw potrzebom graczy i stara się na przykład urozmaicić czas między zgonem a respawnem. Jasne, że nic nie zastąpi czystej rozgrywki, ale dodanie nowych kamer z możliwością przelotu nad całą mapą, to krok w dobrą stronę. Tak samo jak opcja cykania fotek i późniejszego dzielenia się nimi. Na pytanie „czemu zdjęcia, a nie filmy?" goście z Epic mają ripostę, która przynajmniej mi wyczerpała argumenty: „a chcecie zagrać w Gearsy jeszcze w tym roku?". No raczej! System krycia się za osłonami przeszedł delikatny lifting niczym w reklamach kosmetyków, więc duże znaczenie będzie miał kąt, pod jakim podejdziemy do przeszkody, a przechodzenie z przewrotu do biegu ma zostać poprawione. Multiplayer byłby jedynie znośny, gdyby nie kilka oryginalnych rodzajów zabawy. W Guardian grający są podzieleni na dwie drużyny, z liderem w każdej z nich. Dopóki dowódca pozostaje przy życiu, członkowie drużyny po śmierci od razu pojawiają się na mapie. Kiedy lider ginie, liczba respawnów redukuje się do zera, a emocje sięgają zenitu. Taki tryb daje pole do popisu taktykom, bo z jednej strony dobrze byłoby zdjąć dowódcę przeciwników, ale z drugiej ciągle trzeba uważać na własnego. Submission (nazywany potocznie Meat Flag) to odmiana Capture The Flag, z tą różnicą, że „flagą" jest koleś, który niekoniecznie chce zostać złapany. Będzie krzyczał, a tym samym informował przeciwników o swoim położeniu, dlatego trzeba go uciszyć i powoli transportować w docelowe miejsce. Już wiem, że jednym z moich ulubionych trybów będzie Wingman z dwuosobowymi grupkami graczy o tym samym modelu postaci próbujących wykończyć pozostałych. Z dobrym znajomym nie powinno być trudności, żeby bezbłędnie się dogadywać i to tutaj doszukiwałbym się sedna zabawy w sieci. Na E3 Cliffy zapowiedział też Horde dla pięciu graczy wspólnie odpierających fale

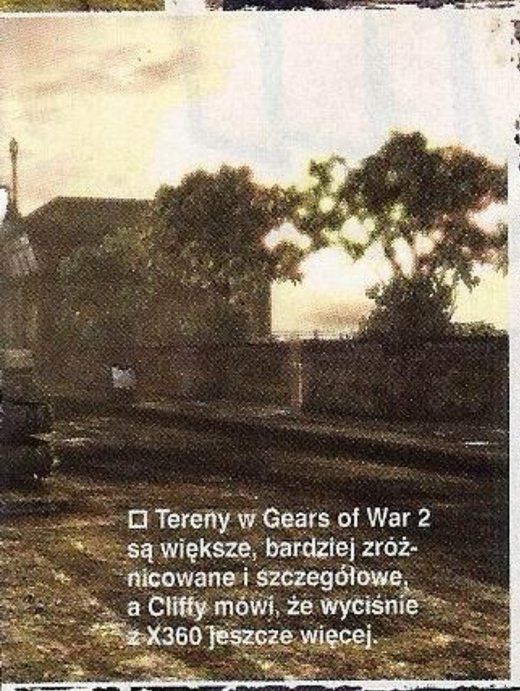
PISTOLET Z JAJAMI

Tak mniej więcej wygląda Gorgon Pistol z magazynkami po obu stronach lufy. Strzela szybkimi seriami i świetnie sprawdza się, kiedy Locust służy za żywą tarczę. Miotacz ognia to prawdopodobnie największa nowość Gears of War 2 w temacie broni. Morderczy na krótkie dystanse, a active reload pozwala znacznie wydłużyć zasięg jęzorów ognia. Na długim łańcuchu dostaniemy granat z trującymi oparami na chwilę obezwładniającymi wroga. Mierzenie odbywa się podobnie jak w oryginalnym GOW i jest intuicyjne jak klepanie po tyłkach dziewczyn na wiejskim weselu (nie pytajcie, tylko raz na takim byłem). Piła mechaniczna nie czyni już niezniszczalnym i można oberwać kilka kulek w trakcie poszerzania komuś... ekhem... po angielsku to się nazywa „plumber crack". Myślę, że wiecie, o co chodzi. Epic nie odkrył jeszcze wszystkich asów i można oczekiwać zapowiedzi nowych pukawek kalibru Hammer of Dawn.

□ Nowy narybek Delta Squad – Dizzy Walkin, czyli zdeprawowany strażnik Teksasu, którego kapelusz śni się po nocach najeźdźcom Sery.



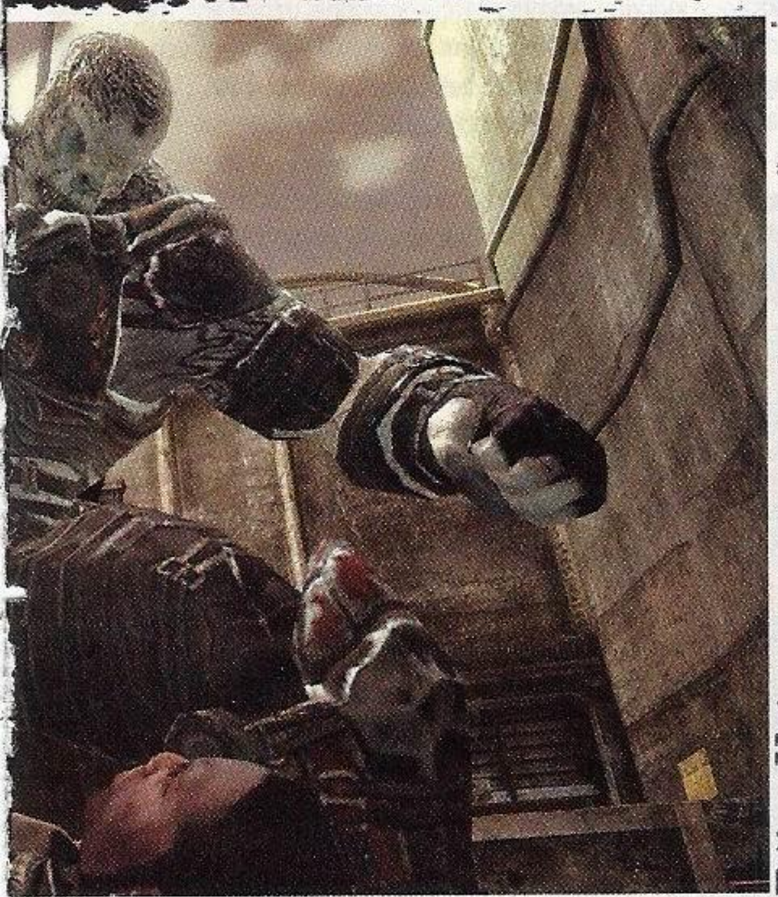
□ Tło historyczne jest rozwijane na wiele sposobów. W edycji kolekcjonerskiej Gears of War 2 znajdzie się książka „Pod powierzchnią" (ang. „Beneath the Surface") uzupełniająca fabułę gry.



□ Tereny w Gears of War 2 są większe, bardziej zróżnicowane i szczegółowe, a Cliffy mówi, że wyciśnie z X360 jeszcze więcej.

□ Duele na piły na pewno wejdą do kanonu Gearsów, więc lepiej poćwiczyć mashowanie czerwonego B na padzie. Kto szybszy, ten żywy.

EPIC SZYKUJE MUROWANEGO KANDYDATA DO ZARZĄDZENIA TEGOROCZNYMI ŚWIĘTAMI. USPRAWNIENIA W RODZAJU NOWYCH BRONI, WIĘKSZEJ BRUTALNOŚCI I POPRAWIONEJ OPRAWY, TO WSZYSTKO, CZEGO NALEŻY OCZEKIWAĆ OD AUTORÓW GRY ROKU 2006



napływających Locustów. Jakby tego wszystkiego było mało, potwierdzono obecność botów w grze, a limit graczy online zwiększono do 10 osób, co w naturalny sposób zmienia pojedynki czterech na czterech w pięciu na pięciu. Będzie się działo.

ZAMIANA NA LEPSZY MODEL

W tekście znajdziecie opisy pojedynczych fragmentów gry, ale co z ogólnym wrażeniem? Cóż, dwa lata temu sądziłem, że nie będzie bardziej brutalnej gry niż GOW, ale to, co do tej pory pokazano, wyprowadziło mnie z tego błędu. Moim faworytem są pojedynki na piły, gdzie od szybkości kciuka mashującego B zależy los postaci. Oprawa to wyraźny krok do przodu, bez rewolucji, której próżno oczekiwać od tytułu z 2006 roku ciągle porównywanego z nowościami. Pierwsza część wyprzedzała konkurencję o co najmniej jedną generację gier, a Epic nie spoczął na laurach i doszlifował diament.

Gears of War 2 spełnia wszystkie oczekiwania i to już w tej chwili, na cztery miesiące przed datą premiery. W połączeniu z maksymą Bleszinskiego („Mierz wysoko i dużo pracuj") pozwala uwierzyć (i nie zawieść się), że będzie to coś więcej niż GOW 1.5. Przygotowując się do tego tekstu zobaczyłem każdy kawałek poziomu, jaki został udostępniony, a z wywiadów z Cliffym wyniosłem jedno, ale kluczowe wrażenie. Wrażenie pewności siebie człowieka, który ma świadomość przygotowywania wielkiego tytułu, o którym będzie głośno długo po premierze. Ostatnio taka pycha charakteryzowała członków Infinity Ward przed premierą Call of Duty 4: Modern Warfare i wszyscy pamiętamy, jak dobrze się to skończyło. Absolutny bestseller zeszłego roku, wysyp najwyższych ocen w branżowych mediach i zachwyt graczy widoczny na Live. Nie ma w tym momencie żadnych podstaw by sądzić, że z Gears of War 2 będzie inaczej. //Gonzo

CLIFF BLESZINSKI

Rozbłysnął na firmamencie po oszałamiającym sukcesie Gears of War (choć stworzył wcześniej Jazz Jackrabbit), a media od razu ochrzciły go CliffymB. Teraz odcina się od tej ksywki preferując pełne nazwisko – Bleszinski. To jeden z największych lanserów w branży, choć nie ukrywa fascynacji Optimusem Prime z Transformersów. Jak widać wszystko można pogodzić, ja też kiedyś lubiłem Żółwie Ninja.

WĘDRÓWKI Z DINOZAURAMI

Czyli o wymierających gatunkach słów kilka

Świat gier video rządzi się brutalnymi, bezlitosnymi zasadami. Nie ma w nim miejsca dla słabeuszy, niedołężne jednostki są błyskawicznie eliminowane, zaś gatunki – by przetrwać – muszą ewoluować.

Co jednak, gdy ewolucja takowa osiągnie punkt szczytowy, w którym gatunku ulepszyć czy rozbudować już zwyczajnie się nie da? Istnieje kilka możliwości.

Pierwsza z nich – gatunek może sobie po prostu trwać we wykrystalizowanej postaci, ewentualnie nabywając coraz to bardziej efektowną oprawę i czekając aż zdarzy się cud. Jakiś wizjoner może w końcu znaleźć sposób, by pchnąć go jeszcze dalej. Jeśli się to nie stanie, prędzej czy później gatunek czeka wymarcie, albo przynajmniej duży spadek liczby osobników. Natura nie znosi stagnacji.

Kolejną możliwością jest próba ruchu poziomego, czyli zapożyczenia elementów z innych gatunków. Ot, po prostu zastrzyk świeżych genów, niczym zdrowy chłopaczyna wżeniający się w rodzinę kazirodczych buraków z południa Stanów. Taka operacja udaje się stosunkowo często, inna sprawa, że powstała hybryda ma przeważnie niewiele wspólnego ze swym oryginalnym gatunkiem. Gdyby Wam pokazać Residenta „pierwszego", a później „czwartego" – wrzucilibyście je do jednego worka?

Wreszcie, gatunek może po prostu wyginąć. Rzadko zupełnie bez śladu, zazwyczaj pozostawia po sobie pojedyncze sztuki, odkrywane od czasu do czasu przez graczy i recenzentów, niby te prehistoryczne ryby wyławiane raz po raz przez przygodnych rybaków.

Raiden. Gdzie te shootery, no gdzie...

Dziś wspomnimy te gatunki gier, których osobników niemal nie sposób już ujrzeć w ich naturalnym środowisku półki sklepowej czy też czytnika konsoli. Czy musiały wyginąć? A może ich niedobitki przetrwały do dziś, skryte, z dala od oczu przeciętnego gracza? Przede wszystkim jednak: Czy powinniśmy za nimi tęsknić?

GATUNEK: *Sideus Scrollerus*

■ CHARAKTERYSTYKA: Biegnij/leć w prawo/lewo/do góry i skacz, strzelaj lub bij, przy okazji zbierając świecidełka. Dajcie spokój, wszyscy dokładnie wiecie o co chodzi.

■ DAWNE TERYTORIUM: Przez większość lat 80. i początek 90. gatunek ten dominował nad wszystkimi pozostałymi do tego stopnia, że wielu nawet nie uznałoby go wówczas za odrębną grupę. Side-scrollery były po prostu utożsamiane z grami jako takimi. W połowie lat 90. zaczęły być spychane i sukcesywnie wybijane przez nad wyraz ekspansywne, migrujące grupy gier 3D. Ów proces doprowadził do niemal całkowitego ich wyginięcia. Produkcje oferujące trójwymiarową przestrzeń rozgrywki zajęły ich niszę w wirtualnym ekosystemie.

■ DZISIEJSZE TERYTORIUM: Jako, że gatunek był w przeszłości ogromnie rozprzestrzeniony, nie powinien dziwić fakt, że niedobitki side-scrollerów pojawiają się nadal (Alien Hominid, Castlevanie), czasem nawet bywa o nich głośno (New Super Mario Bros, LocoRoco). Jednak z całościowej perspektywy, nie ulega wątpliwości, że to tylko cień ich niegdysiejszej chwały, niczym zramolały wojownik mamroczący przy ognisku historie o swych podbojach. Ich ostatni bastion stanowią gościnne, acz bardzo ograniczające tereny Internetu, XBLA, PSN, WiiWare i przenośnych konsolek (na tych ostatnich zresztą także są mniejszością).

■ PRZYCZYNA WYGINIĘCIA: Aby dokładniej prześledzić los dwuwymiarowych gier jako takich, należy wpierw dokonać nieskomplikowanego podziału na kilka zasadniczych podgatunków.

Platformówki 2D (*Sonicum Marianis Rex*) z niejednoznacznym rezultatem dokonały przeskoku w trzeci wymiar kiedy tylko nadarzyła się okazja. Z jednej strony pozwoliło to przepoczwarzyć się im w gatunek dużo bardziej rozbudowany, rzucający gracza w wielkie, otwarte światy. Z drugiej – czy tego naprawdę chcieliśmy? A może to urokliwe nieskomplikowanie – „biegnij w prawo, skacz po platformach, zbieraj monety" – było dokładnie tym, co przyciągało nas przed ekrany pierwszych części Mario? Platformówki dojrzały – nie ma co do tego wątpliwości – ale jednocześnie straciły nieco wrodzonego wdzięku.

Strzelanki, z wyszczególnieniem strzelanek kosmicznych (*Gradius Galagus*) oraz platformowych (*Contrum Turricanae*). Los tych pierwszych przypieczętował w dużej mierze upadek salonów gier jako zjawiska masowego. Oczywiście tytuły tego typu pojawiały się także na domowych systemach, niektóre były zresztą doskonałe (Ikaruga), ale jednak okazało się, że granie w 1942 bez aromatu petów, spoconej trzody zgromadzonej wokół automatu i wypadających z kieszeni żetonów to nie to samo. Strzelanki biegane, w rodzaju Metal Sluga czy Turricana przegrały gatunkową rywalizację z FPS-ami i TPS-ami.

Okazało się, że gracze ponad nieustającą rozwałkę i nieskomplikowane sterowanie cenią sobie możliwość precyzyjnie wymierzonego headshota.

Klasyczne mordobicia (*Mortalum Fighteare Vulgaris*) natomiast przegrały rywalizację z efekciarskimi, pobłyskującymi bijatykami 3D (i nie zmieni tego fakt, że dziś na pierwsze Tekkeny czy VF nie da się po prostu patrzeć, a na stare SF czy MK – owszem). Niektóre z klasycznych serii opierają się trójwymiaryzacji do dzisiaj (serie SNK, poniekąd SF4), inne (MK) przeskoczyły

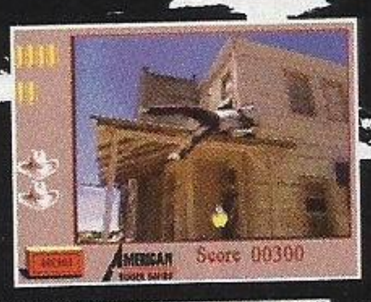
Final Fight i jego liczne kontynuacje i klony przez długi czas stanowiły blisko 90 procent gier wydawanych na 8- i 16-bitowe konsole. Czasy się zmieniły.

DZIŚ WSPOMNIMY TE GATUNKI GIER, KTÓRYCH OSOBNIKÓW NIEMAL NIE SPOSÓB JUŻ UJRZEĆ W ICH NATURALNYM ŚRODOWISKU PÓŁKI SKLEPOWEJ CZY TEŻ CZYTNIKA KONSOLI

Filmae Interactiva

Zapewne nie wszyscy pamiętają dziś tego bękarta przygodówki i filmu aktorskiego, zrodzonego w czasach nadejścia imponującej wówczas pojemnością płyty CD. Nagle, jak grzyby po deszczu zaczęły się pojawiać „gry" mające w istocie niewiele z tym pojęciem wspólnego, bo możliwości interakcji były delikatnie mówiąc bardzo skromne. Zazwyczaj sprowadzało się to do kliknięcia na ten czy inny element otoczenia i obejrzenia kolejnego „imponującego" filmiku, który zazwyczaj miał więcej wspólnego z niedzielną szkółka teatralną niż produkcjami z dużego ekranu. Proszę zwrócić uwagę, że nie mam tu na myśli tych gier, które wykorzystywały sceny nagrane przy udziale „żywych" aktorów, jak Ripper, Wing Commander czy Command & Conquer.

■ DOMINUJĄCE OSOBNIKI: Daedalus Encounter, Mad Dog McCree, i mnóstwo innego syfska.
■ NIEDOBITKI: MGS niebezpiecznie zbliża się do idei interaktywnego filmidła. Poza tym zero.
■ CZY POWINNIŚMY TĘSKNIĆ: Nie sądzę. Jeśli bardzo chcecie, możecie włączyć film na DVD i co jakiś czas bawić się pilotem.



Strategiae Turnum

Gatunek co prawda istnieje nadal, ale jest tak rzadki, że niemal na wymarciu. Wbrew pozorom, strategie turowe nie były nigdy wyłącznością PC-tów (żeby przypomnieć choćby Romance of the Three Kingdoms czy Vandal Hearts), choć dziś pojawiają się już niemal wyłącznie na nich, z rzadka zresztą. Kiedyś jednak był to praktycznie jedyny typ gry strategicznej, zanim nie został przetrzebiony przez drapieżniki z gatunku *Raptus Tacticus Strategiae* w skrócie RTS. Na konsolach jakiekolwiek strategie zawsze były traktowane raczej jako ciekawostka. Być może niesłusznie – potrafią bowiem być gatunkiem nie tylko dającym sporo frajdy, ale także efektownym, co nieźle zaprezentował choćby Eye of Judgement.

w trójwymiar gubiąc po drodze nieco swego unikalnego charakteru, z króla 2D stając się średniakiem w gatunku zdominowanym już wówczas przez Tekkena i Soul Calibura. Natomiast chodzonym nawalankom (*Beatemus Upus*) trójwymiar zdecydowanie zaszkodził, czego dowodem tak „udane inaczej" produkcje, jak Final Fight: Streetwise czy Beatdown: Fists of Vengeance. Choć i perełki się zdarzały (Yakuza, The Warriors).

■ DOMINUJĄCE OSOBNIKI: Super Mario Bros, Sonic the Hedgehog, MegaMan, Donkey Kong, Earthworm Jim, Castlevania, Contra, Metal Slug, Turrican, Street Fighter, Mortal Kombat, Final Fight, Knights of the Round, Raiden, Gradius, R-Type, 1942.

■ NIEDOBITKI: New Super Mario Bros, Contra 4, Castlevanie, Alien Hominid, Ikaruga, Geometry Wars, Odin Sphere.

Money Island i inne przygodówki ze stajni LucasArts wygrywały z konkurencyjnymi grami Sierra prostotą interfejsu użytkownika.

■ CZY POWINNIŚMY TĘSKNIĆ: Zdania są podzielone, ale dlaczego nie wyobrazić sobie sytuacji, w której trzeci wymiar nie wypiera swego poprzednika, w zamian zaś oba zaczynają po prostu koegzystować jako dwa niezależne trendy produkcji gier... Tym bardziej, że dla wielu nie istnieje prosta zależność 3D>2D. Obie rodziny mają specyficzne wady i zalety – to już jednak kwestia indywidualnych gustów i podejścia do grania. Dla wielu serii wymuszony przeskok w 3D okazał się mniej niż łaskawy – szybko zrozumiało to np. Konami, czym prędzej dokonując amputacji wymiaru w takich cyklach, jak Contra czy Castlevania. Niektórym grom trójwymiar po prostu nie przystoi. Jedną z nich z pewnością jest Street Fighter, co ładnie widać na przykładzie SF4 – gry o dwuwymiarowej mechanice rozgrywki, ale z trójwymiarową grafiką udającą dwuwymiarową grafikę. Jasne, gra wygląda i rusza się ładnie, ale nie prościej byłoby po prostu zainwestować w dopieszczenie nowej oprawy 2D? Nikt mi nie wmówi, że przy porównywalnym budżecie nie dałoby się wówczas zrobić równie ładnej, albo i ładniejszej gry.

Oczywiście, zdarzało się i tak, że dwuwymiarowa z natury seria z powodzeniem była przenoszona w 3D, zarówno pod względem grafiki, jak i mechaniki rozgrywki. Najlepszym przykładem takiego fenomenu zdaje się być Metroid, którego trzy ostatnie odsłony okazały się wybornymi grami. Chociaż z drugiej strony, nowy dwuwymiarowy Metroid z grafiką jakości Odin Sphere (albo i lepszą, a co)... Można pomarzyć.

GATUNEK: *Pointus Clickae*

■ CHARAKTERYSTYKA: W wariancie standardowym: szwendaj się po lokacjach, klikaj na wszystkim co popadnie, zbieraj przedmioty i wykorzystuj je na innych przedmiotach, by ruszyć akcję do przodu. W wariancie bardzo klasycznym, tekstowym: wklepuj wszystkie słowa ze słownika angielskiego aż coś się stanie.

■ DAWNE TERYTORIUM: Klasyczne przygodówki rozwinęły się i rozprzestrzeniły na urodzajnych terenach komputerów osobistych. Gatunek drogi sercu każdego gracza, który – po pierwsze – lubił wytężać mózgownicę, a – po drugie – ponad wszystko przedkładał opowiadaną w grze historię i dla dobra narracji gotów był poświęcić swobodę czy zawrotne tempo akcji. Choć wypada dodać, że nie zawsze było to konieczne – taki Blade Runner firmy Westwood, na ten przykład, nie dość że potrafił zaskoczyć nagłą sekwencją strzelaniny czy pościgu, to jeszcze oferował niespotykaną w swej kategorii swobodę w popychaniu akcji do przodu i coś koło dziesięciu zakończeń.

■ DZISIEJSZE TERYTORIUM: Konsola Nintendo DS, z racji intuicyjnego sterowania stylusem, okazała się żyznym terenem dla pogrobowców klasycznych przygodówek. Poza tym, niezależne ekipy sentymentalnych napaleńców nadal tworzą klasyczne point & click, a owoce swej pracy publikują w sieci. Z drugiej strony, masa elementów charakterystycznych dla przygodówek została przejęta przez inne gatunki, od FPS-ów po platformówki 3D. Dlatego można rzec, że przygodówka występuje dziś śladowo w każdej grze stawiającej na opowiedzenie jakiejś historii.

■ PRZYCZYNA WYGINIĘCIA: Uczciwie należy przyznać, że te kilkanaście (/dziesiąt) perełek, które z rozrzewnieniem wspominają dziś stare pryki, nawet podczas złotej ery gatunku zwykło pływać w morzu crapów. Na każde Secret of Monkey Island przypadało z dziesięć Synnergistów czy innych The Dig (nie przejmujcie się jeśli nie kojarzycie tytułów, ja od kilkunastu lat próbuję o nich zapomnieć). To jednak można powiedzieć o większości gatunków gier. W istocie przygodówki są typowym przykładem ślepego zaułka ewolucji. Były próby przeskoku w trzeci wymiar, czasem udane (Grim Fandango, Dark Earth), czasem niespecjalnie (Quest for Glory) – tak czy siak, trzeci wymiar nie wnosił wiele do osi rozrywki. Nadal chodziło o bieganie po lokacjach, rozmowy i zbieranie przedmiotów – a że zamiast myszki używało się do tego kursorów czy pada, to już kosmetyka. Próbowano też mieszać przygodówki z innymi gatunkami – poprzez takowe zabiegi powstały m.in. survival horror i filmy interaktywne, oba zresztą także już od dłuższego czasu na wymarciu.

Eternal Darkness: Sanity's Requiem to nie tylko kapitalny survival horror, to także jedna z najlepszych gier na GameCube.

■ DOMINUJĄCE OSOBNIKI: Monkey Island, Discworld, Blade Runner, I Have No Mouth And I Must Scream, Sanitarium, Sam & Max Hit The Road, Day of the Tentacle, Broken Sword, Gabriel Knight, Leisure Suit Larry, Indiana Jones & The Fate of Atlantis, Grim Fandango, Full Throttle, Little Big Adventure, Dark Seed, Toonstruck, Last Express.

■ NIEDOBITKI: Fahrenheit, Sam & Max (Telltale Games), Hotel Dusk: Room 215, Dreamfall, Zack & Wiki.

■ CZY POWINNIŚMY TĘSKNIĆ: Zależy czego szukamy w grach. Nie ulega wątpliwości, że formuła klasycznej przygodówki nieco się przeżyła. Natomiast za fajnymi fabułami powinniśmy tęsknić zdecydowanie. Nie żeby nowoczesne gry nie miały swoich historyjek do opowiedzenia – jakoś w końcu trzeba usprawiedliwić te tabuny rozstrzelanych czy rozsiekanych żyjątek. Jednak prawdziwie wciągająca, dobrze opowiedziana historia, ze zręcznie rozpisanymi dialogami i barwnymi postaciami, to nadal towar deficytowy.

Full Throttle – kolejna z kultowych przygodówek LucasArts wspominana do dziś z rozrzewnieniem przez starych pryków.

GATUNEK: *Survivus Horrorum*

■ CHARAKTERYSTYKA: Trójwymiarowa postać łażąca po – wpierw dwu-, później trójwymiarowych – lokacjach, zbierająca przedmioty, rozwiązująca zagadki i okładająca bądź faszerująca ołowiem napotkane kreatury.

■ DAWNE TERYTORIUM: Gatunek zrodził się na PC – jako mutacja klasycznych przygodówek – wraz z Alone in the Dark. Ta seria jednak nie pociągnęła jeszcze za sobą zbyt wielu naśladowców. Ekspansja gatunku nadeszła wraz z pierwszym Resident Evil na PSX. Ten tytuł zapoczątkował złotą erę, przypadającą głównie na drugą połowę lat 90. Okres ten zaowocował takimi tytułami, jak Silent Hill, Clock Tower i dziesiątkami mniej lub bardziej udanych klonów.

■ DZISIEJSZE TERYTORIUM: W swej klasycznej formie survival horror wyginął niemal doszczętnie. Oczywiście sequele kultowych serii ukazują się nadal, jednak coraz mniej przypominają swoich protoplastów. Najlepszym przykładem jest seria Resi, której przygotowywana piąta część ma więcej wspólnego z Gears of War niż z wiekowym pierwszym RE.

■ PRZYCZYNA WYGINIĘCIA: Podobnie jak w przypadku przygodówek, formuła survival horroru uległa wyczerpaniu. W dodatku, niemal zawsze była ona skażona dość poważnymi wadami – z legendarnie niewygodnym sterowaniem i często dezorientującymi ustawieniami kamery na czele. Od kilku lat gatunek zaczął z powodzeniem mieszać się z innymi, bardziej popularnymi typami gier, przede wszystkim strzelankami.

■ DOMINUJĄCE OSOBNIKI: Resident Evil, Silent Hill, Alone in the Dark, Eternal Darkness, Fatal Frame, Clock Tower, Forbidden Siren.

■ NIEDOBITKI: Najnowszy Alone in the Dark, nadchodzące Fatal Frame 4, Siren: Blood Curse, Silent Hill: Homecoming.

■ CZY POWINNIŚMY TĘSKNIĆ: Chyba nie. Wymieszanie genów z innymi gatunkami okazało się bardzo dobrym posunięciem. Nowoczesne gry dysponują lepszymi środkami budowania napięcia niż wykręcone rzuty kamery, a i dodanie przemyślanego sterowania wyszło na dobre survivalom.

JAK WIDAĆ Z POWYŻSZEGO PRZEGLĄDU GATUNKÓW PODUPADŁYCH, GRY NIE SĄ WYJĄTKIEM W CIĄGŁYM PĘDZIE KU POSTĘPOWI. CZY JEDNAK ZAWSZE POWINNIŚMY MU ULEGAĆ?

Jak widać z powyższego przeglądu gatunków podupadłych, gry nie są wyjątkiem w ciągłym pędzie ku postępowi. Czy jednak zawsze powinniśmy mu ulegać? Może czasami lepiej jest trzymać się zasady „lepsze jest wrogiem dobrego"? To prawda – bez ciągłego poszukiwania innowacyjnych rozwiązań gralibyśmy dziś zapewne w rozbudowaną i oprawioną w fotorealistyczną grafikę wersję Ponga. Ale postęp zbiera też swoje żniwo ofiar, którymi okazały się zasłużone gatunki, o których dziś rozprawialiśmy. Cóż, fortuna kołem się toczy. Może jeszcze będziemy świadkami ich tryumfalnego powrotu, a może odejdą w zapomnienie na zawsze. Warto jednak o nich pamiętać – chociaż tyle im się należy. Za zasługi.

//DrMax

OTO NIEPOZORNA, MAŁA GRA, KTÓRA MA SZANSĘ ZMIENIĆ OBLICZE RYNKU GIER VIDEO, POŁĄCZYĆ SOCIAL-GAMING Z HARDCOREM, STAĆ SIĘ CYFROWYM NASTĘPCĄ KLOCKÓW LEGO, NASTĘPNYM ETAPEM EWOLUCJI IDEI WEB 2.0, NOWYM FENOMENEM KULTUROWYM

LittleBIGPlanet™

JUŻ GRANE

Gdy otrzymaliśmy od Sony Computer Entertainment Polska zaproszenie na pokaz gry, poproszono nas żebyśmy przyszli we trzech – czwartą osobą miał być pracownik firmy, który specjalnie na potrzeby pokazu musiał przejść obszerne szkolenie. Sony doskonale zdaje sobie sprawę jak wielki jest potencjał LittleBigPlanet, a przy tym jak niewiele potrzeba, by zawierzyć pozorom i przejść obok dzieła Media Molecule obojętnie. Bo na pierwszy rzut oka to tylko tradycyjna dwuwymiarowa platformówka w stylu Super Mario Bros., w której chodzi o to, by poruszając się w prawo dojść od punktu A do punktu B. Krótko mówiąc, nic szczególnie interesującego.

LBP jest jednak czymś zupełnie innym, o czym mieliśmy dowiedzieć się podczas prezentacji. Tyle tylko, że ja już miałem okazję zagrać w zeszłym roku w Lipsku i wiedziałem, co zrobić, by kierowany przeze mnie Sackboy uderzył marcelowego w głowę. Sackboy to maleńka szmaciana lalka z zamkiem błyskawicznym biegnącym wzdłuż tułowia, przerośniętą głową, szerokimi ustami i czarnymi guzikami zamiast oczu. Pozszywany skrawek materiału na bohatera.

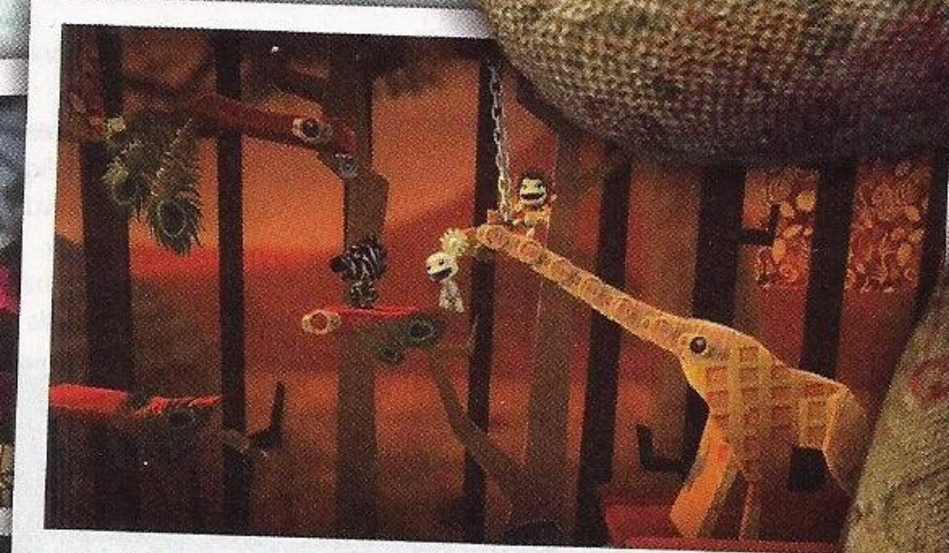
TO JEST ZABAWNE!

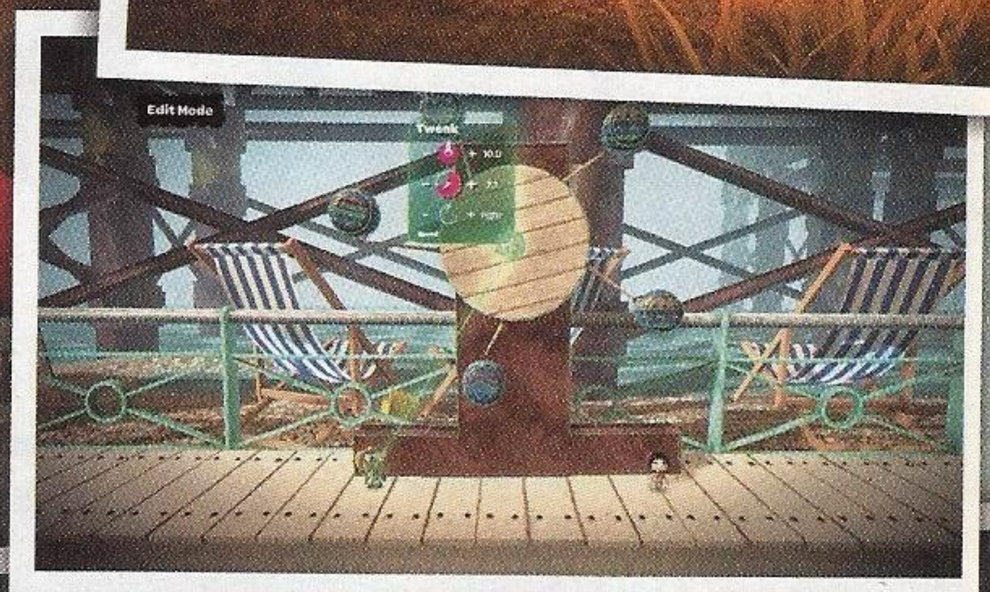
Marcel chciał mi oddać, więc musiałem mu powiedzieć, jak to zrobić. Trzeba stanąć blisko drugiej postaci, wcisnąć spust (R2 dla lewej ręki, L2 dla prawej – pomyślcie o stojącym w bezruchu Sackboyu, jak o Waszym porannym odbiciu w lustrze) i prawą gałką analogową wykonać szybki ruch najpierw w przeciwnym, a potem w wybranym kierunku. Już po chwili tłukliśmy się, śmiejąc się przy tym do rozpuku, nie zwracając uwagi na prośby i groźby prowadzącej pokaz Agnieszki z Sony. Dopiero gdy się uspokoiliśmy, dotarło do mnie, że bawiliśmy się jak dzieci, choć tak naprawdę nawet nie zaczęliśmy jeszcze grać.

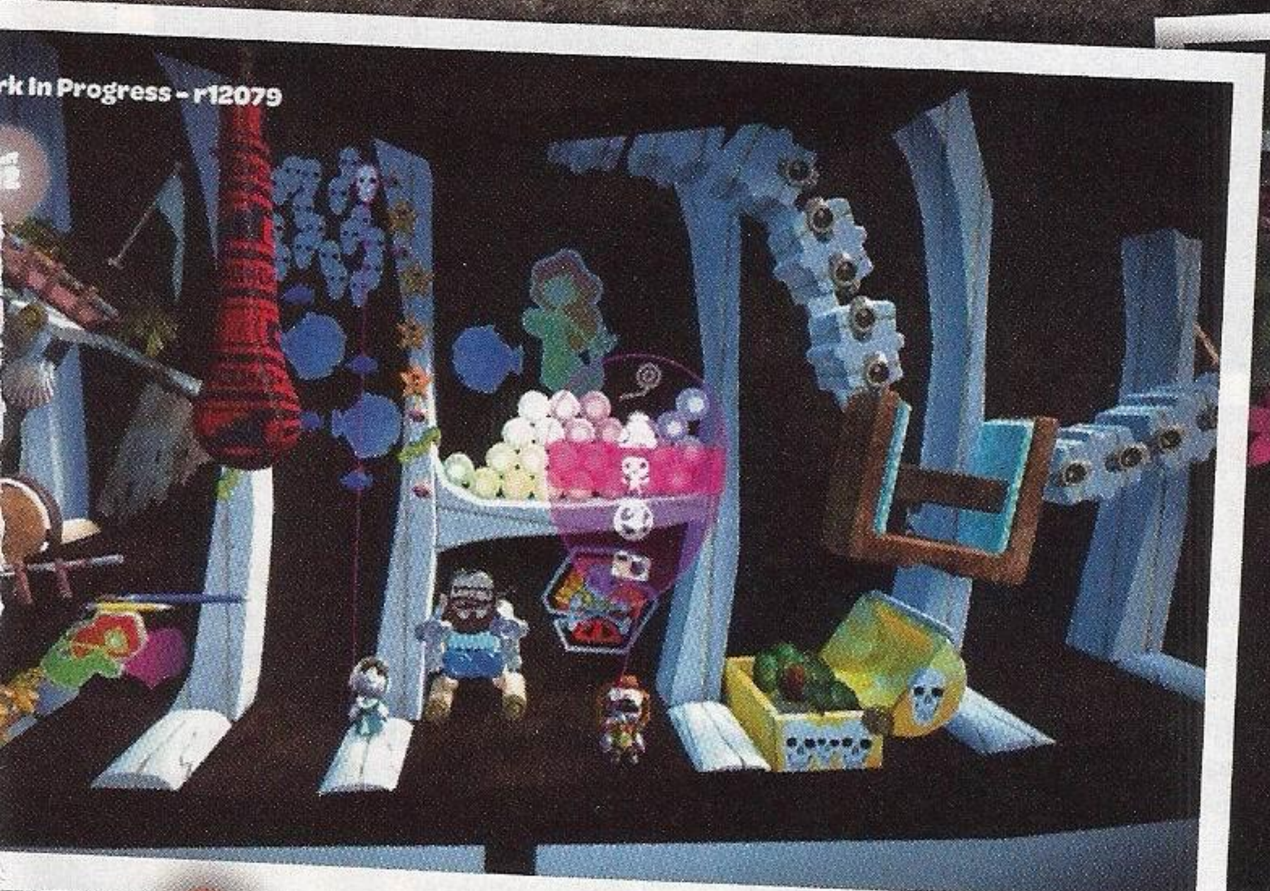
Naszą małą batalię stoczyliśmy w wirtualnej poczekalni, w czasie, gdy Agnieszka wybierała dla nas poziom, na którym moglibyśmy zobaczyć, czym naprawdę jest LittleBigPlanet. To doskonały pomysł na integrację menu z samą grą. Jeden Sackboy (albo Sackgirl, bo dziewczęta też są) staje przed wirtualnym padem i wygina gałki analogowe dokładnie tak, jak nakazuje mu gracz. Menu zostało podzielone na trzy planety. Jedna posłuży jako miejsce spotkań graczy z całego

INFO
DEVELOPER: MEDIA MOLECULE
WYDAWCA: SONY
TERMIN: PAŹDZIERNIK 2008
KONSOLA: PLAYSTATION 3

☐ Dobra informacja dla miłośników klasycznych platformówek. Dźwignie, zamki i klucze do nich również pojawią się w grze. A jakby czegoś zabrakło Media Molecule chętnie dorobią i wrzucą do internetu jako łatkę.







świata, ale w prezentowanej wersji opcja ta była zablokowana. LittleBigPlanet to kula ziemska, na której zaznaczone są gotowe poziomy. Wystarczy wybrać jeden, odczekać kilkanaście sekund i zaczyna się zabawa. Trzeci to księżyc, gdzie gracze będą tworzyć własne poziomy i składować je razem ze ściągniętymi z internetu. Menu jest wygodne, poruszanie po nim intuicyjne i po minucie obsługa nikomu nie sprawi problemów.

TO JEST ZABAWNE!

Zaskoczyło mnie to, jak szybko wszyscy polubiliśmy Sackboya. Nie trzeba koniecznie bić innych graczy. Można delikatnie ruszyć analogiem, a bohater słodko pomacha z ekranu.

ZASKOCZYŁO MNIE TO, JAK SZYBKO WSZYSCY POLUBILIŚMY SACKBOYA. NIE TRZEBA KONIECZNIE BIĆ INNYCH GRACZY

Da się podnieść obie ręce w górę w geście zwycięstwa, a nawet kiwać głową, potrząsając padem. Przyciskom na krzyżaku przypisano miny, więc jeśli Gulash mnie uderzył, mogłem wyrazić smutek naciskając dół (raz – smutna mina, trzy razy – dół totalny). Albo uśmiechnąć się i wystawić język dusząc górę lub też zezłościć się (prawo, też trzy poziomy) oraz przestraszyć wciskając lewo. Zupełnie w niczym to nie pomaga w samej grze. Po prostu jest taka opcja i można z niej skorzystać albo nie. Który maluch nie poczuje się lepiej, jeśli za pokonanie przeszkody zarobi szeroki uśmiech od Sackboya sterowanego przez tatę? Worków po prostu nie można nie polubić. Nie ma to jak grać mapetem, którego ktoś zaszył na czole, po tym jak się rozpruł. Problem pojawia się, gdy do zabawy dołączają inni gracze. Wszystkie Sackboye są do siebie podobne, więc jakoś trzeba się wyróżnić. Stąd też opcja przebierania się w zdobyte podczas gry ciuchy. Przygotowano ich zatrzęsienie, od rozmaitych butów, spodni i rękawiczek, po sukienki, czapki i inne, fantazyjne nakrycia głowy (kolorowe pióropusze? Czemu nie?). Jeśli jednak nikt nie posiada ubrania, trzeba poradzić sobie w inny sposób. Na przykład kolorując postać lub przyklejając jej coś do ciała – Marcelowi na przykład wyjątkowo spodobało się oklejanie nas liśćmi, ja doczepiłem mojemu Sackboyowi do pleców sztuczne oko wiszące na sprężynce.

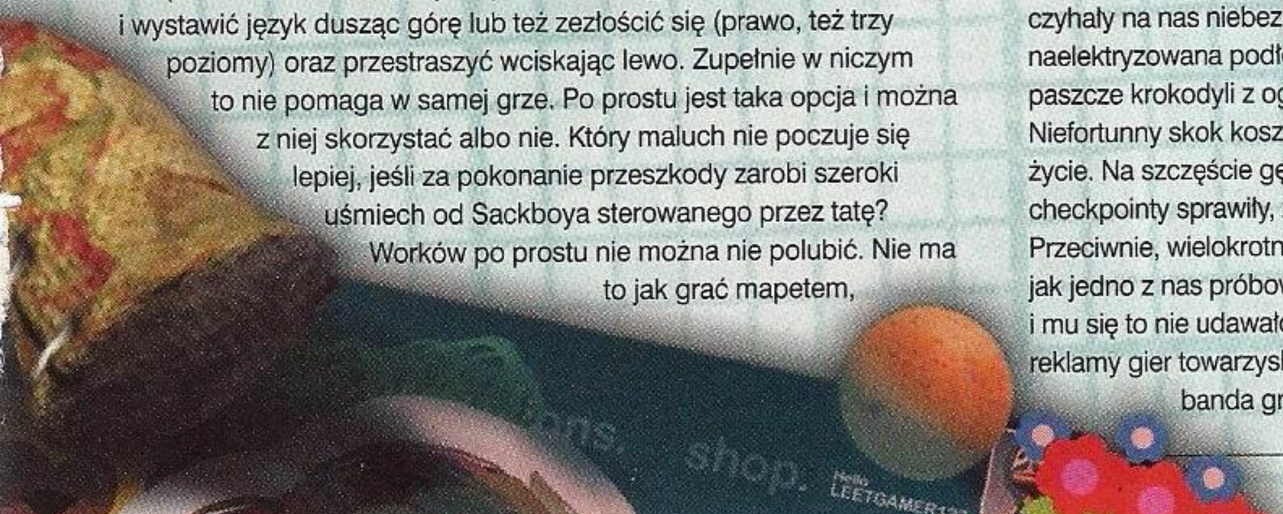
Wróćmy na razie do samej zabawy. Tak się akurat złożyło, że jako pierwszy testowaliśmy poziom platformowy. Żeby dotrzeć do końca musieliśmy ze sobą współpracować, by pokonać kolejne przeszkody. Jak szybko się okazało, czekała nas lawina niepohamowanych wybuchów śmiechu.

UŚMIECH SIĘ

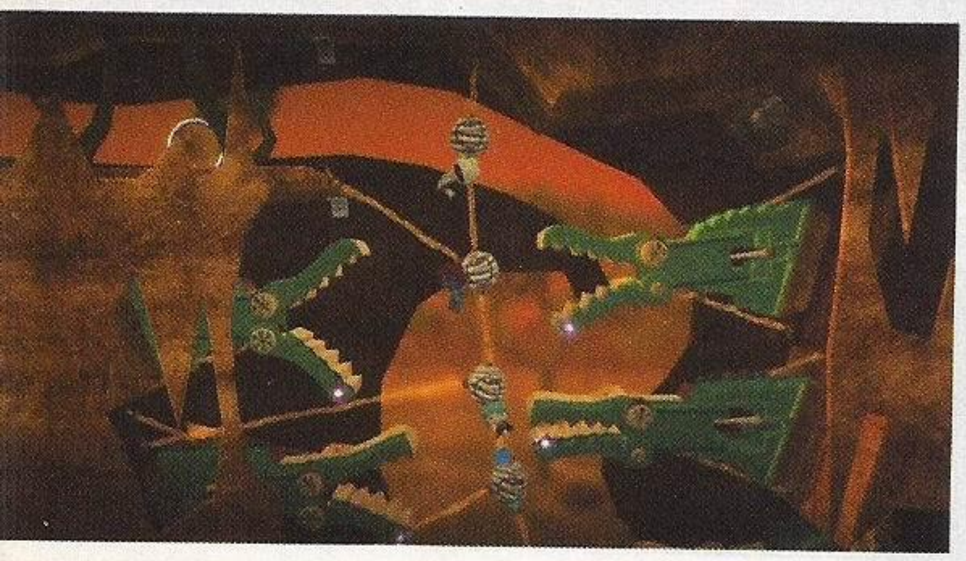
Jak to w platformerach, na każdym kroku czyhały na nas niebezpieczeństwa. Na przykład naelektryzowana podłoga, albo wystające z wody paszcze krokodyli z ogromnymi zębami. Niefortunny skok kosztował Sackboya życie. Na szczęście gęsto rozstawione checkpointy sprawiły, że nikt się nie złościł. Przeciwnie, wielokrotnie uśmialiśmy się do łez patrząc jak jedno z nas próbowało ominąć przeszkodę i mu się to nie udawało. Jeśli widzieliście kiedyś reklamy gier towarzyskich, w których rozwrzeszczana banda graczy w różnym wieku siedzi

ZDOBYWANIE BUDULCA

Na początku zabawy księżyc (a więc dostęp do edytora) nie będzie dostępny. Nic dziwnego, miło byłoby najpierw zdobyć jakiś materiał, żeby mieć z czego budować poziomy. Trzeba będzie przejść trzy początkowe plansze i wtedy księżyc zostanie odblokowany. Na każdej z nich gracze znajdą przezroczyste kulki z ukrytymi wewnątrz materiałami. Na początku będzie to łatwe zadanie, później sytuacja się zmieni. Trzeba będzie najpierw znaleźć taką kulę, wymyślić jak się do niej dostać, a później jeszcze sporo napocić się próbując ją chwycić i przy okazji nie zginąć. To dobry pomysł, najciekawsze elementy znajdą tylko najbardziej wytrwali, a poza tym, przechodzenie gry dla samego przechodzenia to żadna zabawa. Dobrze mieć jakiś cel.



W trybie offline zagra maksymalnie czterech graczy. A przez sieć... również czterech, choć przez jakiś czas twórcy gry chcieli by liczba ta była większa. Doszli jednak do wniosku, że zrobiłoby się zbyt duże zamieszanie. Faktycznie, gdy nagle wszyscy chcą chwycić się liny, czy przesunąć klocek, okazuje się, że Sackboye łapią siebie nawzajem. Trochę głupio wyglądało, gdy mój, biegający w sukience (nie pytajcie), kręcił się w kółko trzymając marcelowego za ręce...



LITTLEBIGPLANET MA SZANSĘ STAĆ SIĘ CYFROWYM NASTĘPCĄ KLOCKÓW LEGO

na kanapie i żywiołowo reaguje na to, co dzieje się na ekranie telewizora, to wiecie, jak wyglądaliśmy podczas pięciu godzin z LittleBigPlanet. Piszę o tym dlatego, bo to doprawdy niezwykłe, że po paru minutach zabawy wszyscy wkręciliśmy się totalnie i nawet nie zauważyliśmy, kiedy minęło kilka godzin.

Świetnie przemyślane jest to, że nie wszyscy gracze muszą daną przeszkodę pokonać. Wszystko zależy od tego, na którym fragmencie poziomu skupia się oko kamery. Jeśli pokazuje to, co robi Sackboy będący najdalej z przodu, są powody do zadowolenia. Jako, że Worki nie mogą się od siebie za bardzo oddalać, ten, który zostanie z tyłu i znajdzie się poza ekranem zostanie automatycznie „zabity" w ciągu pięciu sekund. Gdy pozostali gracze dotrą do nowego checkpointa, unicestwiony Sackboy powróci do życia. Czasami jednak nie da się tak „oszukiwać". Wygląda na to, że jeśli trzeba się gdzieś wdrapać, kamera skupia się na graczu, który jest najniżej. Nie ma więc po co pędzić do góry, skoro ktoś sobie nie radzi, bo można tylko w ten sposób się zabić. Jeśli zapytacie mnie w tym miejscu, czy gra jest trudna, odpowiem – wszystko zależy od projektu poziomu.

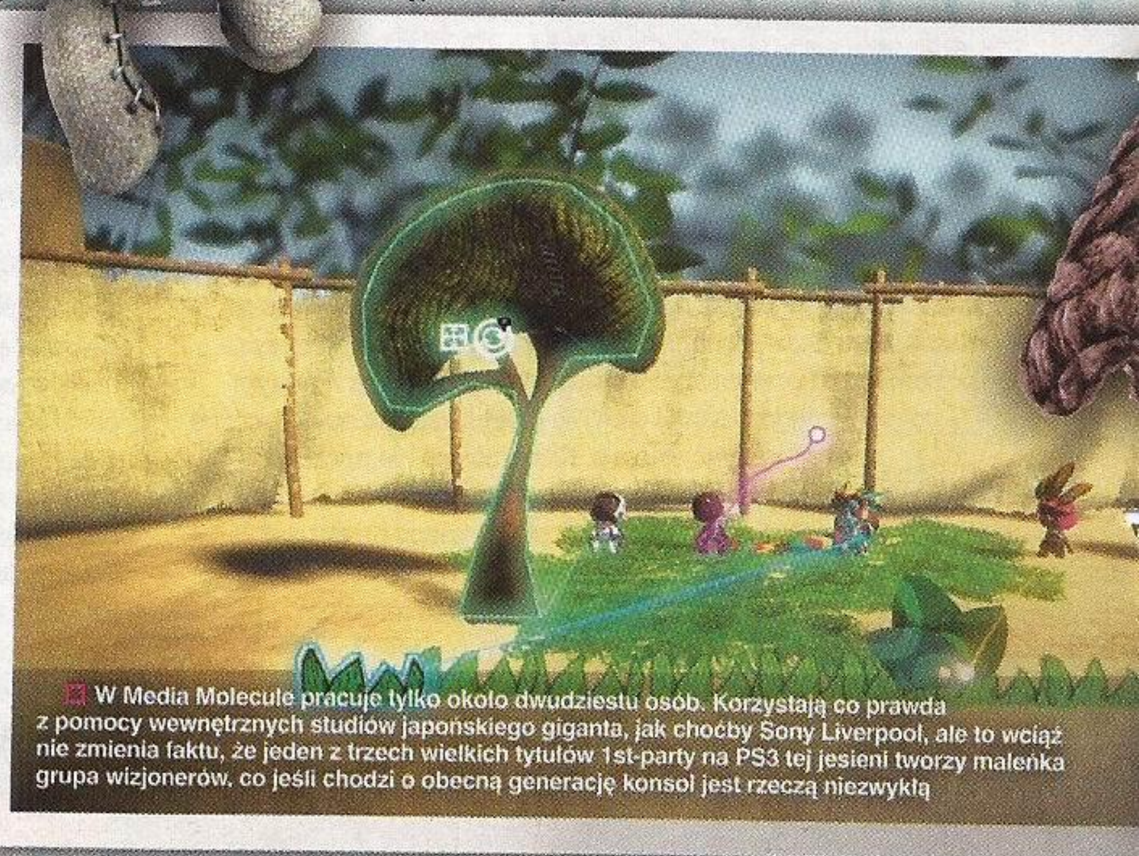
RAZEM I OSOBNO

R1 i L1 służą do chwytania się miękkich powierzchni lub łapania przedmiotów wykonanych z lekkich materiałów (na przykład drewna). Czasem jeden gracz musi przesunąć platformę, żeby inny mógł na nią wskoczyć i dostać się do checkpointa albo po ukryty przedmiot. Nad jeziorem lawy można przedostać się huśtając się na czymś zwisającym. Może to być lina, ale równie dobrze gąbka zaczepiona na łańcuchu (kto powiedział, że musi być realistycznie?). Ważną rolę odgrywa fizyka. Długo męczyliśmy się z krótkim poziomem, gdzie jedyne, co musieliśmy zrobić, to wdrapać się zygzakiem po sześciu równoważniach. Każdy gwałtowny ruch sprawiał, że taka platforma się chwiała, więc przy odrobinie nieuwagi Sackboy spadał i trzeba było zaczynać zabawę od nowa. Haczyk tkwi w tym, że każdą platformę trzeba było ustawić po kątem, by gracz znajdujący się poniżej mógł na nią wskoczyć. Niby proste, ale zajęło nam to zdecydowanie zbyt dużo czasu. Inna sprawa, że bawiliśmy się przy tym doskonale próbując zorganizować grę zespołową. Gdy ktoś spadł na sam dół, pozostali schodzili na niższe platformy, żeby je ustawić, ułatwiając nieszczęśnikowi ponowne wdrapanie się. Może się powtórzę, ale przy LittleBigPlanet nie da się siedzieć sztywno na kanapie i tępo patrzeć w ekran. Wszyscy żyją, dogryzają sobie (a co!), planują jak sobie nawzajem pomóc. Po co wszyscy mają wdrapywać się na drzewo po jetpack, skoro jeden gracz może to zrobić i następnie po kolei do każdego podlatywać, łapać go i zanosić we wskazane miejsce?

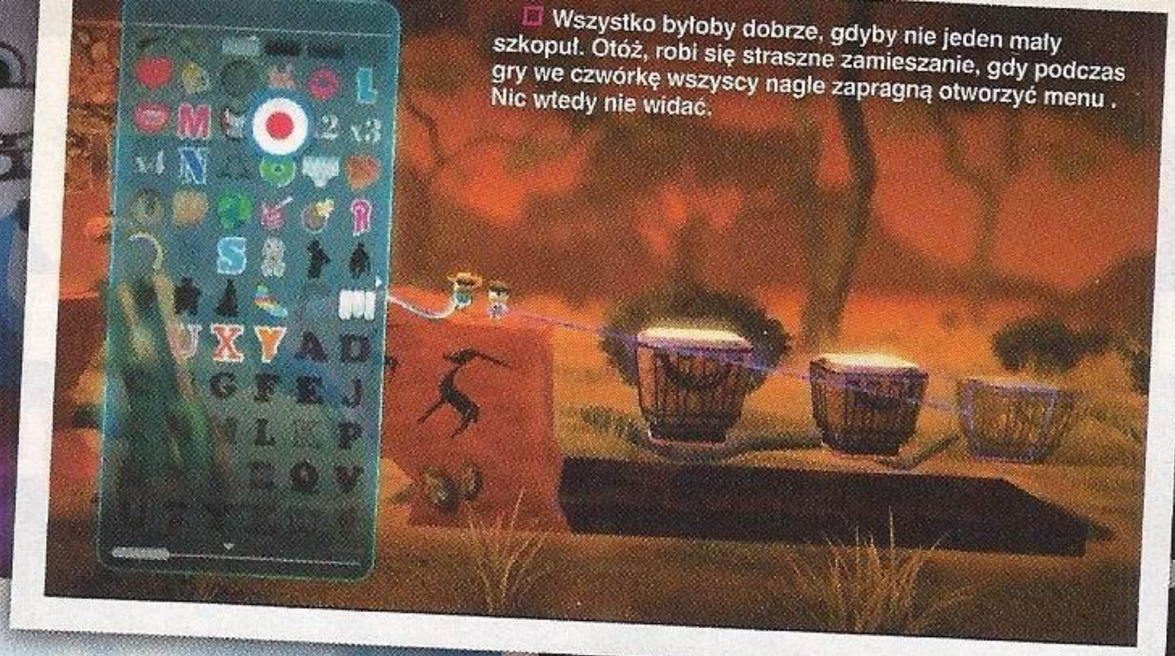
Kooperacja to jedno z wielu imion tej gry. Innym jest rywalizacja. Nawet podczas zespołowego pokonywania poziomów platformowych każdy gracz zbiera na swoje konto punkty w postaci świecidełek. Znalazło się także miejsce na wyścigi (kto pierwszy dotrze do mety), a nawet na mini-gierki. Na przykład taką: gracze znajdują się w morderczej pułapce. Po bokach ograniczają ich twarde ściany, z góry i dołu ulatniający się gaz. Sackboye stoją na jadących w górę platformach. W każdej z nich jest mała dziura, dzięki której można uciec niżej, by nie wpaść w chmurę gazu. Biegając po platformach zbiera się świecidełka, a więc zdobywa punkty. Z każdą sekundą tempo rośnie, wygrywa gracz z większą ilością punktów, czyli ten, kto dłużej przeżyje.

BOSSKIE DUCHY

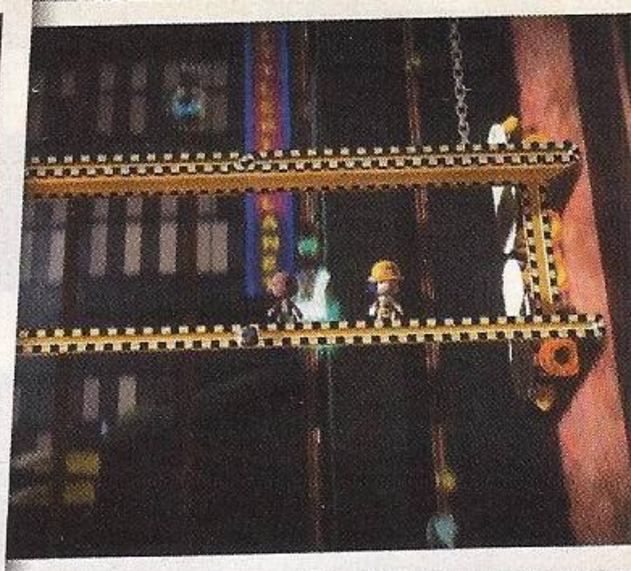
Żeby nie było nudno pojawią się, uwaga, przeciwnicy! Chociaż słowo „przeszkadzajki" bardziej pasuje. Nie będą to niby-inteligentne postacie, kto szuka skomplikowanych algorytmów sztucznej inteligencji, pomylił bajki. Tak, jak wspomniany w tekście szkielet na kółkach zadziała dzięki mocy silniczka, tak samo duchy będą latać po zaprojektowanej wcześniej trasie. Niektórych przeciwników da się uszkodzić, wskakując im na głowę, niszcząc w ten sposób nakręcający je mechanizm – mózg. Pojawią się też bossowie czekający na końcach poziomów. Walkę z nimi należy traktować jako pokonywanie kolejnej przeszkody, w końcu w grze nie ma żadnych wskaźników zdrowia, a Sackboye co chwila się odradzają. Jeśli ktoś tu jest bez szans, to na pewno nie chodzi o gracza.

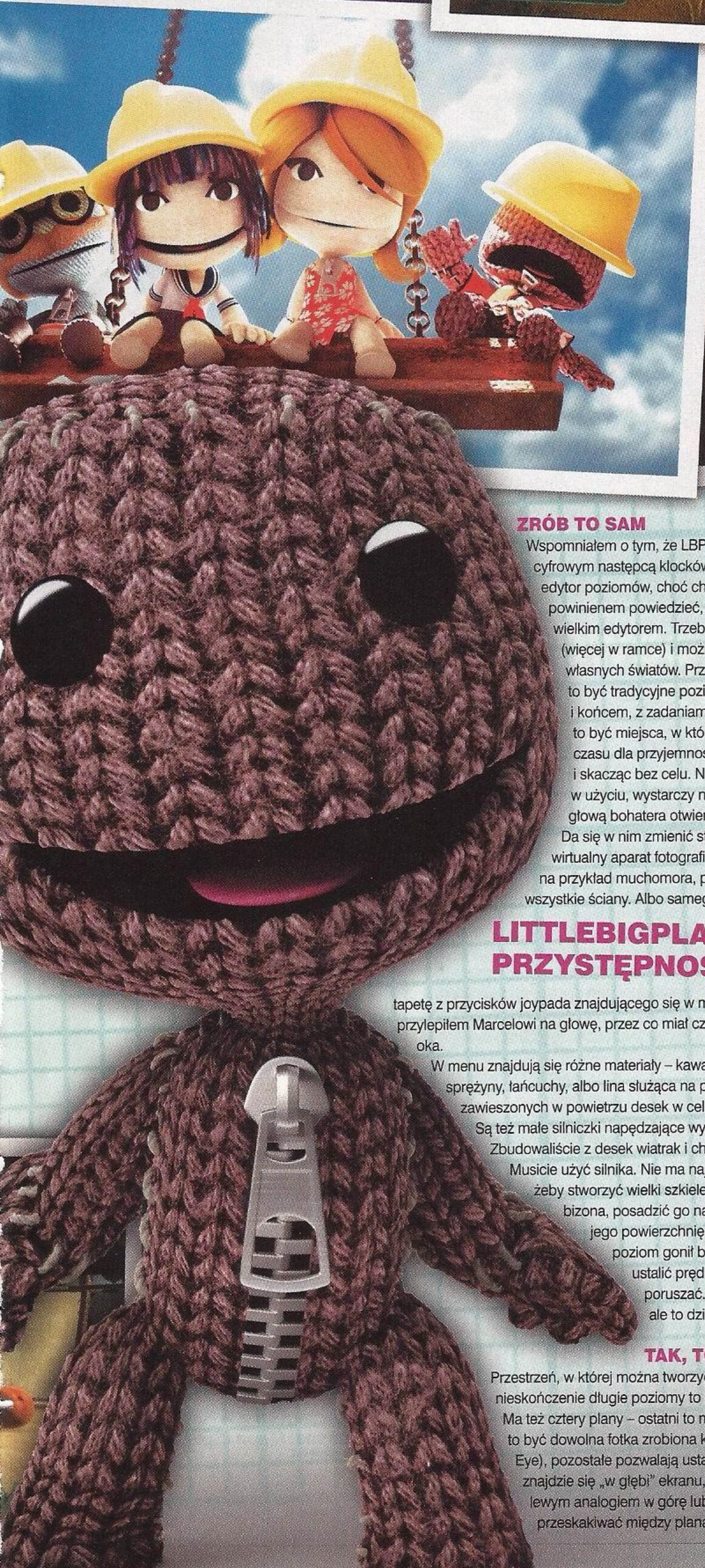


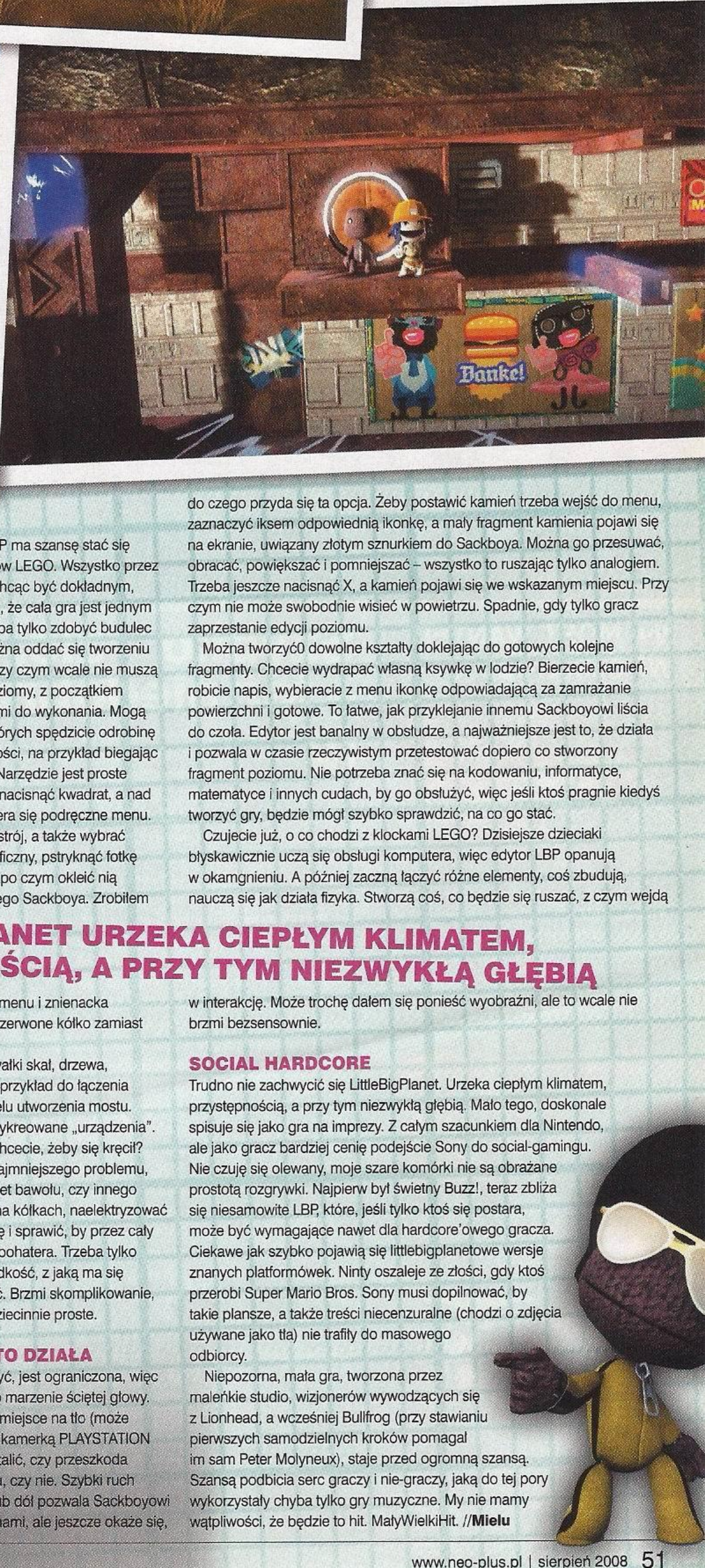
W Media Molecule pracuje tylko około dwudziestu osób. Korzystają co prawda z pomocy wewnętrznych studiów japońskiego giganta, jak choćby Sony Liverpool, ale to wciąż nie zmienia faktu, że jeden z trzech wielkich tytułów 1st-party na PS3 tej jesieni tworzy maleńka grupa wizjonerów, co jeśli chodzi o obecną generację konsol jest rzeczą niezwykłą



Wszystko byłoby dobrze, gdyby nie jeden mały szkopuł. Otóż, robi się straszne zamieszanie, gdy podczas gry we czwórkę wszyscy nagle zapragną otworzyć menu . Nic wtedy nie widać.







ZRÓB TO SAM

Wspomniałem o tym, że LBP ma szansę stać się cyfrowym następcą klocków LEGO. Wszystko przez edytor poziomów, choć chcąc być dokładnym, powinienem powiedzieć, że cała gra jest jednym wielkim edytorem. Trzeba tylko zdobyć budulec (więcej w ramce) i można oddać się tworzeniu własnych światów. Przy czym wcale nie muszą to być tradycyjne poziomy, z początkiem i końcem, z zadaniami do wykonania. Mogą to być miejsca, w których spędzicie odrobinę czasu dla przyjemności, na przykład biegając i skacząc bez celu. Narzędzie jest proste w użyciu, wystarczy nacisnąć kwadrat, a nad głową bohatera otwiera się podręczne menu. Da się w nim zmienić strój, a także wybrać wirtualny aparat fotograficzny, pstryknąć fotkę na przykład muchomora, po czym okleić nią wszystkie ściany. Albo samego Sackboya. Zrobiłem tapetę z przycisków joypada znajdującego się w menu i znienacka przylepiłem Marcelowi na głowę, przez co miał czerwone kółko zamiast oka.

W menu znajdują się różne materiały – kawałki skał, drzewa, sprężyny, łańcuchy, albo lina służąca na przykład do łączenia zawieszonych w powietrzu desek w celu utworzenia mostu. Są też małe silniczki napędzające wykreowane „urządzenia". Zbudowaliście z desek wiatrak i chcecie, żeby się kręcił? Musicie użyć silnika. Nie ma najmniejszego problemu, żeby stworzyć wielki szkielet bawołu, czy innego bizona, posadzić go na kółkach, naelektryzować jego powierzchnię i sprawić, by przez cały poziom gonił bohatera. Trzeba tylko ustalić prędkość, z jaką ma się poruszać. Brzmi skomplikowanie, ale to dziecinnie proste.

TAK, TO DZIAŁA

Przestrzeń, w której można tworzyć, jest ograniczona, więc nieskończenie długie poziomy to marzenie ściętej głowy. Ma też cztery plany – ostatni to miejsce na tło (może to być dowolna fotka zrobiona kamerką PLAYSTATION Eye), pozostałe pozwalają ustalić, czy przeszkoda znajdzie się „w głębi" ekranu, czy nie. Szybki ruch lewym analogiem w górę lub dół pozwala Sackboyowi przeskakiwać między planami, ale jeszcze okaże się, do czego przyda się ta opcja. Żeby postawić kamień trzeba wejść do menu, zaznaczyć iksem odpowiednią ikonkę, a mały fragment kamienia pojawi się na ekranie, uwiązany złotym sznurkiem do Sackboya. Można go przesuwać, obracać, powiększać i pomniejszać – wszystko to ruszając tylko analogiem. Trzeba jeszcze nacisnąć X, a kamień pojawi się we wskazanym miejscu. Przy czym nie może swobodnie wisieć w powietrzu. Spadnie, gdy tylko gracz zaprzestanie edycji poziomu.

Można tworzyć0 dowolne kształty doklejając do gotowych kolejne fragmenty. Chcecie wydrapać własną ksywkę w lodzie? Bierzecie kamień, robicie napis, wybieracie z menu ikonkę odpowiadającą za zamrażanie powierzchni i gotowe. To łatwe, jak przyklejanie innemu Sackboyowi liścia do czoła. Edytor jest banalny w obsłudze, a najważniejsze jest to, że działa i pozwala w czasie rzeczywistym przetestować dopiero co stworzony fragment poziomu. Nie potrzeba znać się na kodowaniu, informatyce, matematyce i innych cudach, by go obsłużyć, więc jeśli ktoś pragnie kiedyś tworzyć gry, będzie mógł szybko sprawdzić, na co go stać.

Czujecie już, o co chodzi z klockami LEGO? Dzisiejsze dzieciaki błyskawicznie uczą się obsługi komputera, więc edytor LBP opanują w okamgnieniu. A później zaczną łączyć różne elementy, coś zbudują, nauczą się jak działa fizyka. Stworzą coś, co będzie się ruszać, z czym wejdą w interakcję. Może trochę dałem się ponieść wyobraźni, ale to wcale nie brzmi bezsensownie.

LITTLEBIGPLANET URZEKA CIEPŁYM KLIMATEM, PRZYSTĘPNOŚCIĄ, A PRZY TYM NIEZWYKŁĄ GŁĘBIĄ

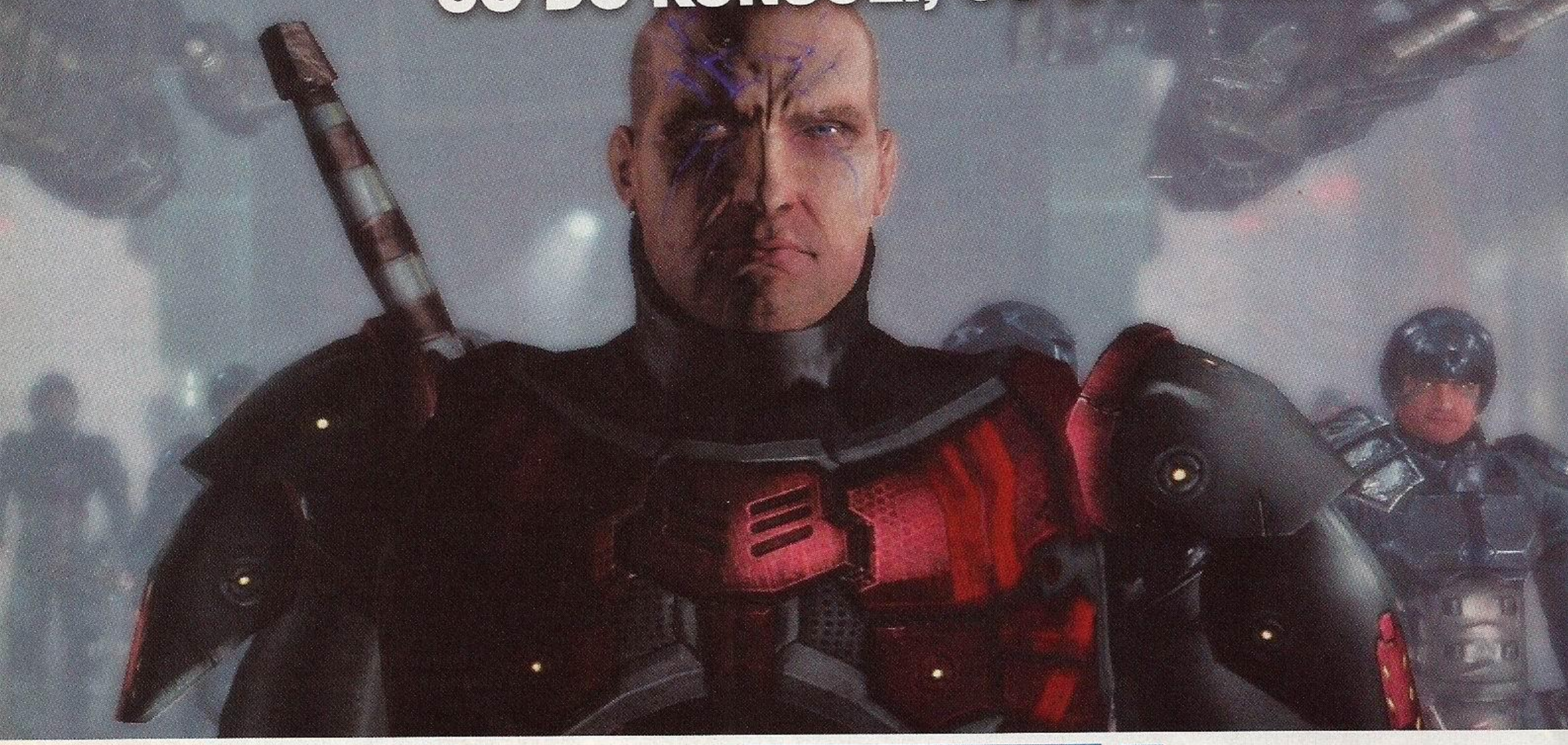
SOCIAL HARDCORE

Trudno nie zachwycić się LittleBigPlanet. Urzeka ciepłym klimatem, przystępnością, a przy tym niezwykłą głębią. Mało tego, doskonale spisuje się jako gra na imprezy. Z całym szacunkiem dla Nintendo, ale jako gracz bardziej cenię podejście Sony do social-gamingu. Nie czuję się olewany, moje szare komórki nie są obrażane prostotą rozgrywki. Najpierw był świetny Buzz!, teraz zbliża się niesamowite LBP, które, jeśli tylko ktoś się postara, może być wymagające nawet dla hardcore'owego gracza. Ciekawe jak szybko pojawią się littlebigplanetowe wersje znanych platformówek. Ninty oszaleje ze złości, gdy ktoś przerobi Super Mario Bros. Sony musi dopilnować, by takie plansze, a także treści niecenzuralne (chodzi o zdjęcia używane jako tła) nie trafiły do masowego odbiorcy.

Niepozorna, mała gra, tworzona przez maleńkie studio, wizjonerów wywodzących się z Lionhead, a wcześniej Bullfrog (przy stawianiu pierwszych samodzielnych kroków pomagał im sam Peter Molyneux), staje przed ogromną szansą. Szansą podbicia serc graczy i nie-graczy, jaką do tej pory wykorzystały chyba tylko gry muzyczne. My nie mamy wątpliwości, że będzie to hit. MałyWielkiHit. //**Mielu**

RECENZJE

CO DO KONSOLI, CO DO ŚMIETNIKA



N+ MOST WANTED WRZESIEŃ 2008

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED
Jesteśmy już niemal pewni: to będzie świetna, rozbudowana i niezwykle efektowa gra. Nareszcie.

MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES
Rok opóźnienia, ale mimo to wróżymy jej spory sukces. Będzie rozpierducha, jakiej nie widziały jeszcze konsole.

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY
Zawsze i wszędzie nazista ostrzelany będzie.

Szybko – źle, powoli – też niedobrze

Powstające od wielu lat gry prędzej czy później stają się obiektem drwin większości fanów elektronicznej rozrywki. Duke Nukem Forever, zwany już przez graczy Never, jest najlepszym przykładem takiego stanu rzeczy. Można tu zauważyć pewną prawidłowość – im dłużej gracze wiedzą o tym, że jakaś gra powstaje, powyżej oczywiście pewnego progu, tym bardziej stają się podejrzliwi. Przykłady można mnożyć, ot, ostatnio choćby Ubisoft wzbudził wśród nas poważny niepokój kolejnymi obsuwami Splinter Cell: Conviction. Coś przecież musi być nie tak, jeśli gry przez tyle czasu nie ma, publiczne pokazy zdarzają się rzadziej niż ulewy na Saharze, a twórcy nabierają wody w usta. Taka sytuacja bardzo szybko rodzi przeróżne plotki; że tytuł do bani, gra niedopracowana, autorzy nie mają pomysłu, silnik wyciąga dwie klatki na sekundę, a wydawca chce się wycofać...

Podejrzliwość w przypadku takiego na przykład DNF wynika z tego, że sytuacja na rynku gier FPP zmieniła się tak drastycznie, iż nikt już nie wierzy w sukces następcy tytułu, który dwanaście lat temu rozgrzewał do czerwoności każdego, kto miał PeCeta i lubił gry FPP. Konkurencja jest ogromna, a przecież jeśli do tej pory nie udało się jakiejś gry wypchnąć na rynek, to znaczy, że jest coś z nią nie tak, prawda? To trochę niekonsekwentne – z jednej strony gracze oczekują po twórcach swoich ulubionych serii jak najszybszego zapowiadania kolejnych gier, ale z drugiej – im dłużej czekają, tym mniej w nie wierzą. A takie zapowiadanie jest teraz bardzo w modzie – ot, weźmy choćby ostatnie E3 i występ Sony. Podoba Wam się teaser nowego God of War III? Jak myślicie, kiedy ta gra ujrzy światło dzienne? Na tę gwiazdkę? Następną? Za dwa lata? No właśnie, wystarczy chwilę się zastanowić, żeby nie napalać się na szybkie jej wydanie.

Z drugiej strony, bardzo przyjemnie zaskoczyła mnie ostatnio postawa, jaką zaprezentowali moi ulubieńcy z Rareware. Firma ta również przyzwyczaiła swoich fanów do długoletniego oczekiwania na swoje produkcje (trzy lata oczekiwania na Perfect Dark, pięć lat pracy nad jego prequelem, tyle samo nad Viva Pinata...). A ich najnowsze produkcje? Proszę – w maju zapowiedzieli dwie nowe gry, z których Viva Pinata: Trouble In Paradise ukaże się już we wrześniu, a Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts w listopadzie. Bum, szybko i konkretnie. Z jednej strony fajnie, bo nie każą mi czekać na nie zbyt długo, ale z drugiej – znaczy to, że nawet nie potwierdzą prac nad innymi tytułami, choć chciałbym, żeby chociaż powiedzieli: „spokojnie, robimy". I tak źle, i tak niedobrze.

W tym miesiącu jedna z najdłużej powstających gier w historii wreszcie została przez nas zrecenzowana. Zapewne przy okazji premiery Too Human pojawi się mnóstwo głosów krytyki i będzie to gra dość kontrowersyjna. Wielu graczy stanie się jej oddanymi fanami, ale taka sama ich część z całą pewnością będzie twierdziła, że nowa gra Denisa Dyacka i jego kolegów z Silicon Knights to jedna wielka pomyłka i strata pieniędzy. Faktycznie, gra tania nie była, prace nad nią pochłonęły mnóstwo czasu, który Krzemowi Rycerze mogli przeznaczyć na coś innego. Jednak fani na pewno nie będą zawiedzeni. Jeśli lubisz gry Silicon Knights, to i tak powiesz po ukończeniu przygód Baldura, że warto było tę dekadę poczekać. ■■ **Blizz**

53 **Wall-E**
Xbox 360, PlayStation 3, PlayStation 2, Wii, PSP

55 **Final Fantasy Tactics A2: Grimoire of the Rift**
Nintendo DS

56 **Too Human**
Xbox 360

60 **Ferrari Challenge Trofeo Pirelli**
PlayStation 3

61 **Unreal Tournament III**
Xbox 360

62 **Hellboy: The Science of Evil**
Xbox 360, PlayStation 3, PSP

63 **NBA Ballers: The Chosen One**
Xbox 360, PlayStation 3

64 **Naruto Ultimate Ninja 2: The Phantom Fortress**
PSP

65 **Battle of the Bands**
Wii

65 **Dr. Mario & Germ Buster**
WiiWare

65 **Protothea**
WiiWare

65 **Family Table Tennis**
WiiWare

65 **Actionloop Twist**
WiiWare

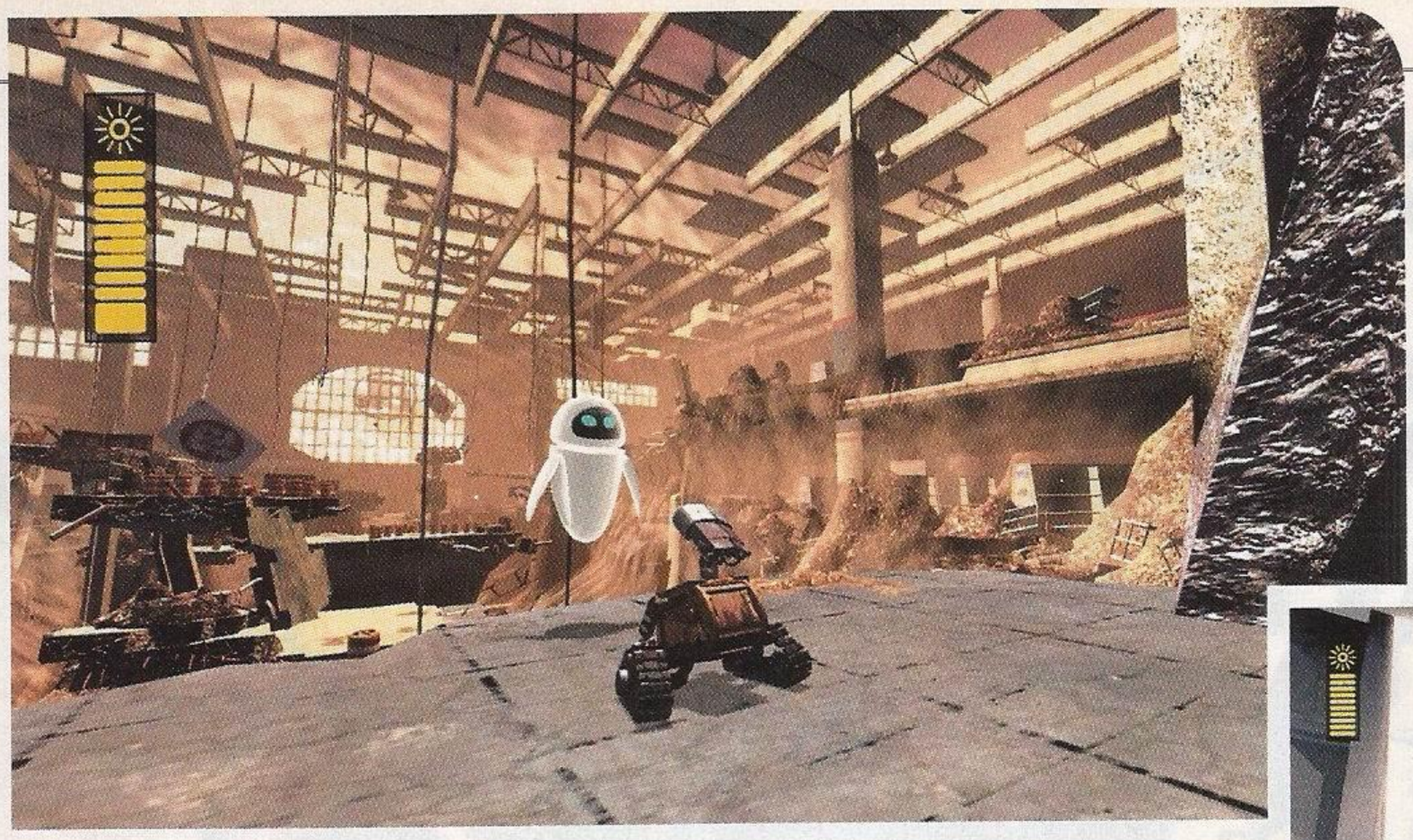
65 **Pop**
WiiWare

66 **Soulcalibur Legends**
Wii

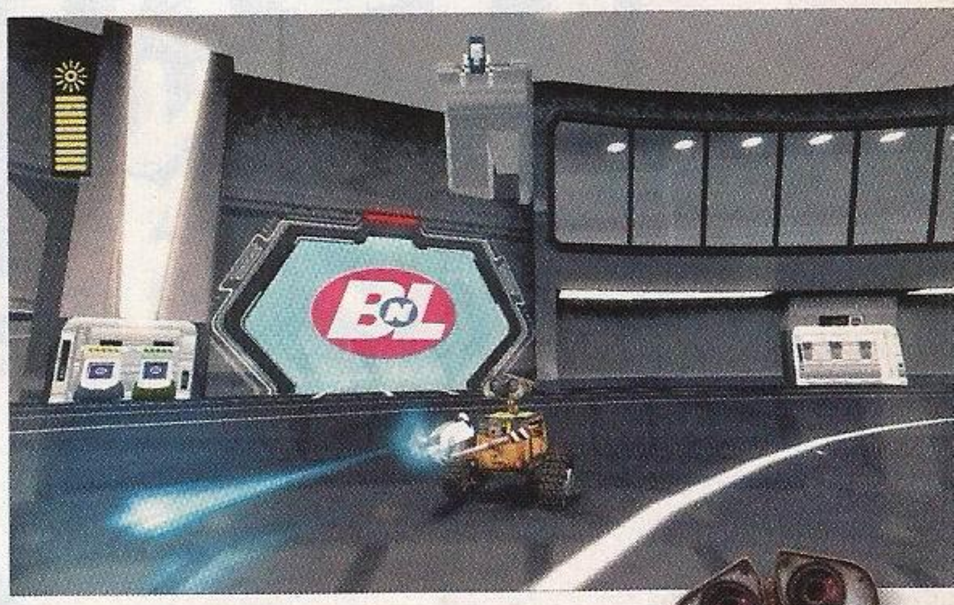
68 **Okami**
Wii

69 **SingStar vol. 2**
PlayStation 3

69 **Innocent Life: A Futuristic Harvest Moon (Special Edition)**
PlayStation 2



DLA KOGO? Cierpiałem w każdej minucie tej gry. Proszę, nie kupujcie tego tytułu swoim dzieciom. Chyba, że wyjątkowo ich nie lubicie. W takim przypadku będzie to dla Was czysta przyjemność.



WALL·E

txt: FAX

X360 | PS3 | PS2 | Wii

- Wydawca: THQ
- Producent: Heavy Iron
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 3 lat

GRAFIKA ■■□□□□□□□□
DŹWIĘK ■■■■■□□□□□
MIOD ■■□□□□□□□□
DESIGN ■■□□□□□□□□

KAXI: Nie mam nic przeciwko filmom animowanym dla całej rodziny. Nie rozumiem tylko, czemu gry na ich podstawie są robione na odwal się. Przecież to całkiem opłacalna inwestycja. Kung Fu Panda miesiąc temu pokazała, że jak się chce, to można dzieciakom zaserwować kawał porządnej radochy. Z Wall-E się nie udało i nie miało prawa, bo gdy się nie potrafi opracować porządnego sterowania i działającej kamery, to się dobrej gry nie zrobi. 4/10

CZY AUTORZY TEJ GRY MAJĄ DZIECI?

Wall-E to przepiękna i całkiem zgrabna historia, która zachwyca oprawą i animacją. Wciąga od pierwszej minuty i bawi każdą kolejną sceną. Na jej sukces złożyły się znakomite projekty postaci, sugestywna wizja Ziemi, mistrzowskie poczucie humoru i niezwykły bohater. Dlatego z czystym sumieniem polecam Wam… film. Do gry nawet się nie zbliżajcie.

→I MOŻE BYŚ TAK ŚMIECI WYRZUCIŁ

Fabuła niczym nie zaskakuje, bo Ziemia już dawno zamieniła się w śmietnik. Może nie na taką skalę, jak to pokazano w filmie, ale poczytajcie sobie w sieci, co się działo w Neapolu, a będziecie mieć obraz nowego dzieła Pixar. Nasza planeta to jedno wielkie wysypisko śmieci, którym zarządza tytułowy Wall-E. Samotny robot sprzątający i segregujący odpadki, po setkach lat pracy dorobił się osobowości, co przekłada się w filmie na dziesiątki zabawnych sytuacji. Kluczowy moment filmu, to wizyta na Ziemi Eve, czyli ślicznego robota płci żeńskiej. Darujmy sobie w tym momencie dyskusje na temat cybernetycznych chłopców oraz dziewczynek i dla ułatwienia przyjmijmy, że Wall-E to On, a Eve to Ona, co kończy się obowiązkowym romansem na galaktyczną skalę. W tle oczywiście przewinie się ratowanie Ziemi i ekologiczne przesłanie.

Jak to wszystko przekłada się na grę? Producent przygotował nam elementy zręcznościowe, platformowe i logiczne, a do tego wszystkiego dodał trochę latania i strzelania. Skoro za film odpowiada Pixar, to spodziewałem się, że gra będzie trzymała chociaż średni poziom grafiki, ale pierwsze chwile z tym tytułem to niebywały szok. I nie zrozumcie mnie źle. Nie chodzi mi o szok w stylu Gears of War, czyli sprawdzenie słynnej piły w akcji, albo BioShock i zachwyt nad podwodnym miastem, nic z tych rzeczy. Po odpaleniu Wall-E byłem przekonany, że pomyliłem konsole. Przy telewizorze mam mało miejsca, więc tony sprzętu leżą obok siebie i czasami zdarza mi się uruchomić nie to, co trzeba. Jak wielkie było moje zdziwienie, gdy okazało się, że wszystko się zgadza i ten cichy szum, to jednak PlayStation 3, a nie jej starsza siostra. Po prostu trudno uwierzyć, że tak tragiczna oprawa graficzna trafiła na konsole nowej generacji. Mielu narzekał na tekstury w Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots? Przy pierwszej okazji zmuszę go do zagrania w Wall-E, żeby przekonał się czym naprawdę są brzydkie tekstury podłoża. Nasz bohater porusza się bowiem po poziomach wyciosanych na miarę możliwości pierwszej konsoli Sony. Nędzne obiekty i prymitywne otoczenie, wyblakła kolorystyka, żenujące eksplozje i efekty świetlne. To ma być pozycja dla dzieci? Chciałbym zobaczyć minę kilkulatka, który po rewelacyjnym filmie uruchamia ten tytuł na konsoli za ponad tysiąc złotych i telewizorze za kilka tysi i zostaje zmasakrowany grą, którą odpaliłby jego telefon komórkowy.

→I PIERWSZY ROBOT WYŚCIGOWY

Wall-E porusza się za szybko. Ba, on mógłby startować w grach wyścigowych. Teoretycznie to zaleta, bo w miarę sprawnie pokonacie każdy poziom, ale spróbujcie manewrować tym robotem na wąskich platformach, na których zaczyna wariować kamera. Nasz sympatyczny złomiarz potrafi również skakać, zamieniać się w kostkę i toczyć się niczym w Super Monkey Ball, a do tego zbiera śmieci, którymi później może rzucać. Zabawne, że całe otoczenie to jedno wielkie wysypisko, a Wall-E może zbierać złom tylko w określonych miejscach. Po jego zgarnięciu i obowiązkowym sprasowaniu może nim otwierać drzwi, uruchamiać mechanizmy i niszczyć przeszkody. Gra robotem polega na nieustannym kombinowaniu i pokonywaniu kolejnych przeszkód, co szybko może się znudzić. Najgorsze, że checkpointy rozmieszczono co pięć kilometrów, więc ewentualna utrata życia to cofnięcie o pół poziomu. Nie zabrakło również grywalnej Eve, która potrafi latać i strzelać. Czyżby kolejny Iron Man? Przyznaję, że śliczna 'robocica' bardziej przypomina iPoda niż Tony Stark, ale tego porównania użyłem już w innej recenzji. Obiekt westchnień ziemskiego robota jest niezwykle czuły i wrażliwy, więc każdy kontakt z otoczeniem kończy się utratą energii. Spodziewacie się co teraz napiszę, prawda? Tak, sterowanie również w przypadku Eve zostało pokpione. Frustracja pojawia się po kilku minutach gry tym białym pudłem. Grać się odechciewa już podczas potwornie długiego ładowania tych żenujących danych.

→I LICENCJONOWANY SKOK NA KASĘ

Oprawa dźwiękowa to zdecydowany plus tej pozycji. Relaksuje i daje na chwilę zapomnieć o tym, że właśnie gramy w najbrzydszy tytuł na PlayStation 3... Nie, o tym nie można zapomnieć. Ekipa Heavy Iron Studios ma już na swoim koncie gry na filmowych licencjach (Ratatouille, The Incredibles), ale Wall-E to zdumiewająca porażka. ■■

OCENA X360+PS3 **3.0/10**

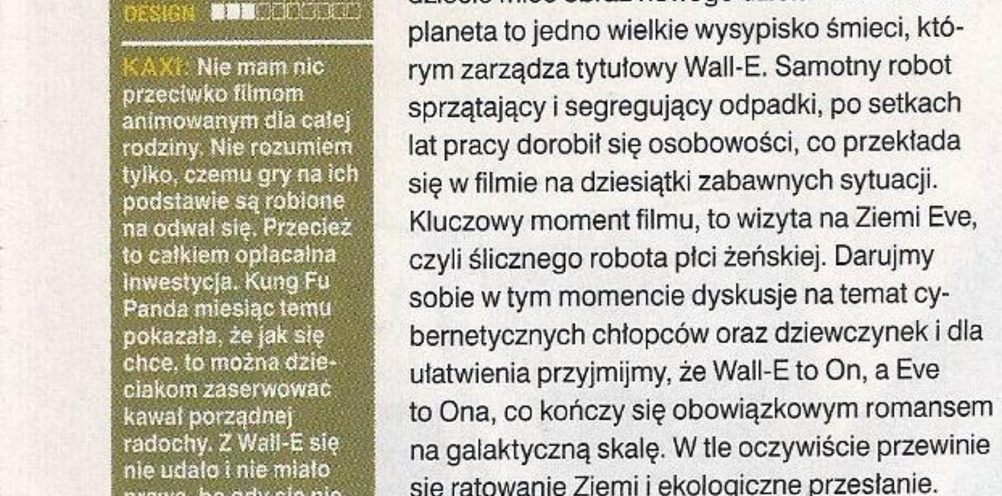
- ➕ MUZYKA, SZYBKO SIĘ KOŃCZY
- ➖ GRA Z PS2 SPRZEDAWANA NA PS3

USTAWIAMY SIĘ DO KINA?

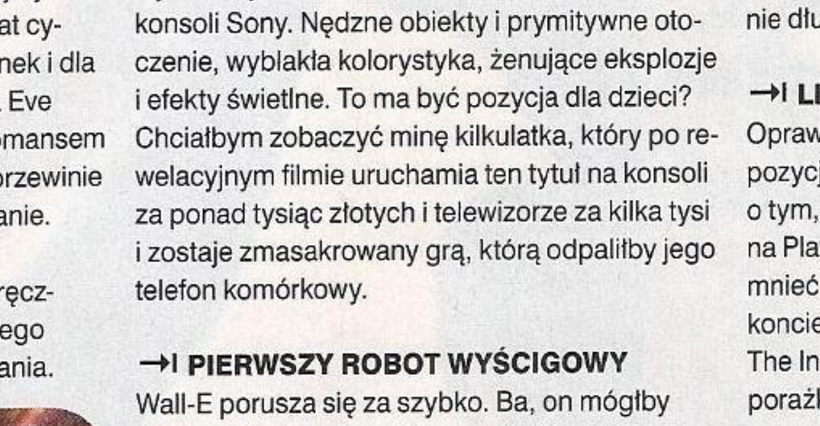
OCENA PS2+WII **5.0/10**

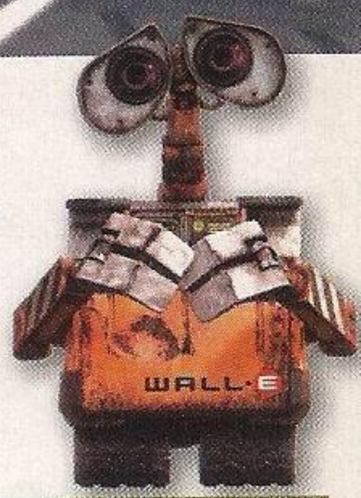
- ➕ SŁABSZY SPRZĘT, WIĘC MNIEJSZE WYMAGANIA
- ➖ NAWET NA TYM SŁABSZYM SPRZĘCIE SIĘ NIE BRONI

LEPIEJ POSZPERAĆ W KOSZU Z PLATYNĄ



DAJ MU SZANSĘ Chciałem polubić się z tym tytułem. Naprawdę. Starałem się na przykład nie patrzeć na telewizor. Próbowałem sobie wmawiać, że sterowanie mi nie przeszkadza, że kamera dobrze działa, że poziomy mnie zachwycają. Nie dałem rady. Obok screeny z PS2 i Wii.





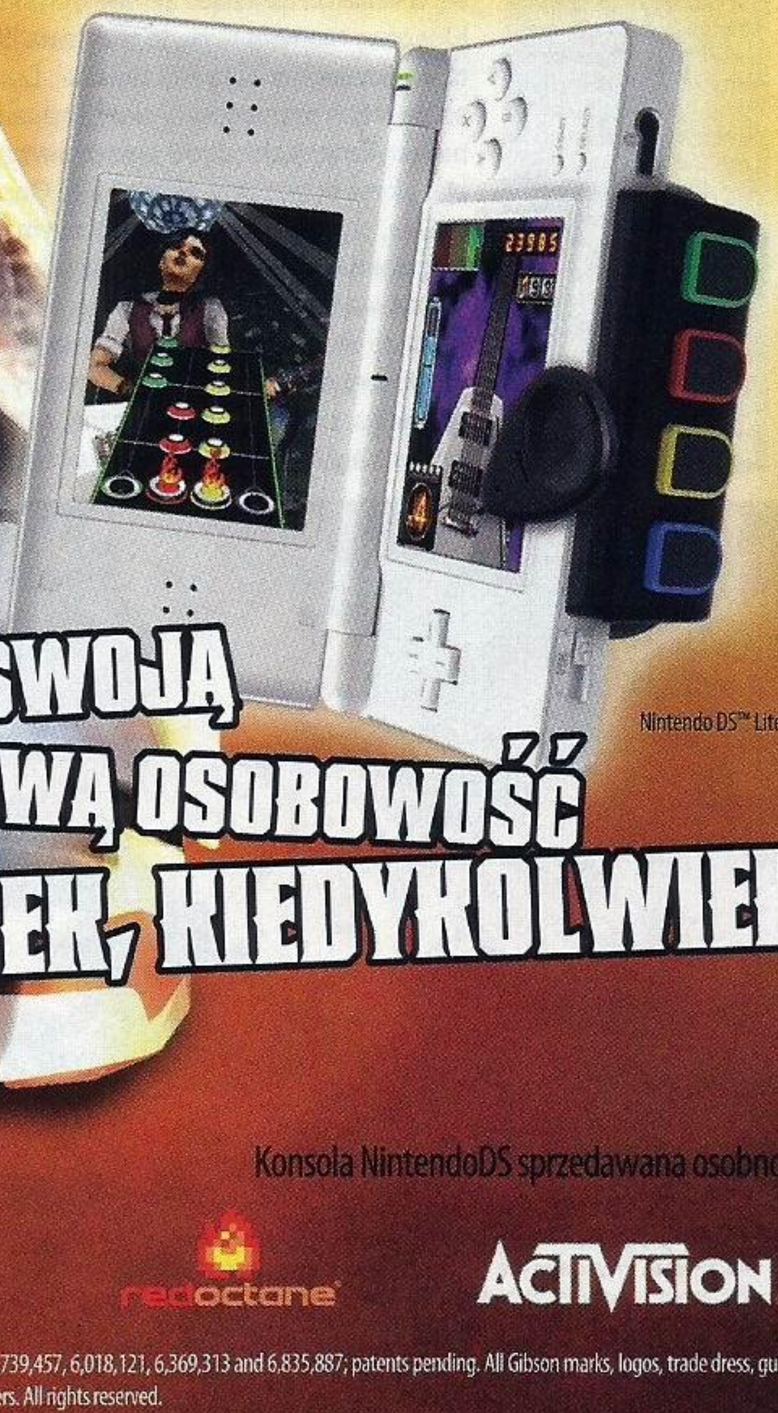
Wall-Eee tam...

Wall-E to ogromny sukces. Pochlebne recenzje, znakomite wyniki finansowe. Niestety licencja kinowa kolejny raz została potraktowana na odwal się, ale i tak zarobi na siebie. Jak to możliwe? Ten tytuł został przygotowany z myślą o PlayStation 2. Na to wskazuje oprawa graficzna i projekty poziomów (głównie tzw. „koryto"). Rozumiem, że producent olewa poprzednią generację i Wall-E powstał małym kosztem, ale wydawanie tak brzydkiej gry na PlayStation 3 powinno być karalne. Podobnie potraktowano Wii. Na ostatni moment dorzucono nieco inne sterowanie i gra ląduje na półkach sklepowych. To wystarczy. Dzieciaki na widok robota zmuszą (płacz, histeria) rodziców do wyłożenia kasy na nową zabawkę. Przerażające.

GUITAR HERO® ON TOUR

SZARP STRUNY W SWOICH ULUBIONYCH KAWAŁKACH, GDZIEKOLWIEK I KIEDYKOLWIEK.

- Innowacyjny kontroler gitarowy
- 25 utworów takich kapel jak blink-182, No Doubt, Jet, Nirvana, Block Party i inne
- Graj solo lub z przyjacielem poprzez sieć bezprzewodową



Nintendo DS™ Lite

UWOLNIJ SWOJĄ ROCKOWĄ OSOBOWOŚĆ GDZIEKOLWIEK, KIEDYKOLWIEK

3+ ™
www.pegi.info

WWW.GUITARHERO.COM

Konsola NintendoDS sprzedawana osobno

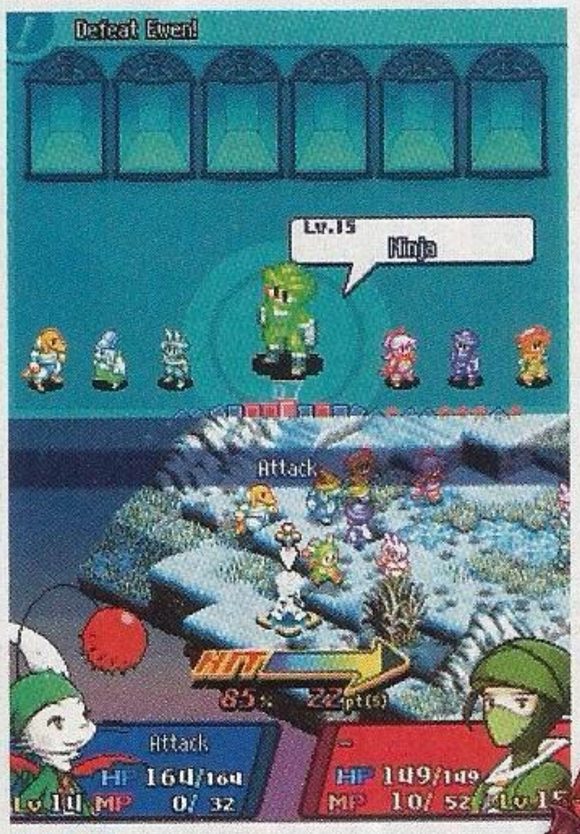
Vicarious Visions · NINTENDO DS™ · Gibson · redoctane · ACTIVISION®

Guitar Hero: On Tour © 2008 Activision Publishing, Inc. Guitar Hero, Activision and RedOctane are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. Covered by one or more of the following patents: U.S. Patent Nos. 5,739,457, 6,018,121, 6,369,313 and 6,835,887; patents pending. All Gibson marks, logos, trade dress, guitar models and related rights provided pursuant to exclusive license from Gibson Guitar Corp. NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved.

FINAL FANTASY TACTICS A2: GRIMOIRE OF THE RIFT

DLA ERPEGOWCÓW MŁODSZYCH WIEKIEM I STAŻEM

FAJNA PRACA Postacie mogą zmieniać klasy (jobs). Na początku dostępnych jest kilka, po zaliczeniu konkretnych questów dochodzą nowe.



ZNAJOMI Jeśli graliście w remake FF Tactics na PSP, na pewno spotkaliście tam Luso, bohatera A2. Ja wciąż mam go w drużynie. I Clouda z FF7 też.

txt: MIELU

NINTENDO DS

- Wydawca: Square Enix
- Producent: Square Enix
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■■□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■□□□
DESIGN ■■■■■■■□□□

MARCELLUS: Seria FFT świetnie sprawdza się na konsolach przenośnych, ale nie wiedzieć czemu Square uważa granie „w ruchu" za mniej wartościowe – po legendarnym FF Tactics z PSXa niemal każda kolejna odsłona była głupsza i udziwniona jakimiś popierdółkowatymi zasadami. Jak Sędziowie i ich nakazy właśnie. 7/10

Wielkie umysły tworzą gry poważne z doskonałym systemem rozgrywki. Wielkie firmy rozmieniają te ważne gry na drobne i robią z nich zabawki dla tłumu. Z tych niecnych działań słynie Square Enix, a po raz kolejny ofiarą koncernu padł Final Fantasy Tactics, przez lata uważany za najlepszego taktycznego erpega. Grimoire of the Rift jest kontynuacją FFT Advance, które od oryginalnego Tacticsa odróżniało nastawienie na młodszego gracza. Na bok odstawiono skomplikowaną fabułę poruszającą trudne tematy, jak zdrada, czy sens istnienia religii i jej rolę w życiu człowieka. Nie inaczej jest tym razem, bohaterem gry jest Luso, młodzieniec, któremu nie dane było cieszyć się wakacjami, bo wraz z ostatnim dzwonkiem w roku szkolnym został oddelegowany do prac w bibliotece. Tam trafił na magiczną księgę, która przeniosła go do innego świata, krainy Ivalice.

→I NIBY COŚ WIDZĘ

Square Enix na siłę stara się połączyć uniwersum FFT z PSXa, FFTA z GBA i FFXII z PS2 każąc uwierzyć, że akcja tych gier rozgrywa się w tym samym świecie. Pojawiają się przedstawiciele znanych ras (Viera, Bangaa, Nu Mou) i znajome postacie (Vaan, Penelo). Fani wyżej wymienionych gier poczują się jak w domu widząc znajomo zaprojektowane miejscówki, a nawet ubrania napotykanych tubylców. Nie ma w tym nic złego, Grimoire of the Rift jest jedną z najładniejszych tego typu gier na DSa. Piękna, kolorowa, zdeformowane postacie są i tak wystarczająco duże, by dało się zauważyć różne detale ich ubioru i charakterystyczne dla każdej rasy cechy. W tym temacie nie mam grze nic do zarzucenia, poza jednym małym „ale". Otóż, nie ma opcji obracania kamery, co sprawia, że czasami kompletnie nie widać, na którym polu zatrzyma się postać po wykonaniu ruchu. Plus jest taki, że zawsze można go anulować, więc o pomyłkę trudno. Utrudnia to jednak korzystanie ze stylusa. Pozostaje zabawa w tradycyjnym stylu, co oznacza, że możliwości konsolki nie zostały wykorzystane. Jak dla mnie to spory zawód, już kilka gier pokazało jak bardzo dużą różnicę robi dobrze wykorzystany ekran dotykowy.

Walki toczone są w turach, widać kto wykona następny ruch, co pozwala planować atak. W przeciwieństwie do FFT z PSP nie trzeba czekać kilku tur, by mag rzucił czar, przez co zabawa stała się dużo łatwiejsza. W ogóle, jeśli uważacie się za hardcore'owych wymiataczy do poziomu trudności 'normal' nawet się nie zbliżajcie. Przeciwnicy atakują bez śladów logiki, zamiast masakrować najsłabszych i wykańczać najbardziej obitych łażą po polu walki bez ładu i składu atakując byle kogo. Co z tego, że mogliby rzucić czar raniąc cztery postacie? Wolą podejść do jednej i wykorzystać umiejętność Rend Power zmniejszając siłę jej ataku. Kompletnie bez sensu.

JEST ŁADNIE Grafika jest, niestety, najmocniejszym punktem gry. A fabuła? Phi.

→I NA CHWILKĘ

Z subquestami jest aż czterysta misji do zaliczenia. Osiemdziesiąt godzin zabawy? Może być mało. Dużo czasu pochłania masterowanie postaci. W Tactics na PSP za zdobyte punkty doświadczenia kupowało się kolejne umiejętności, tutaj trzeba wyposażyć postać w konkretny ekwipunek. Żeby nauczyć białego maga czaru Cure (leczenie) potrzebna jest White Staff, ale trzeba ją wymienić na Staff of Blessings, żeby zdobyć Raise (wskrzeszenie). Dokopanie się do tych informacji nie jest proste, na pierwszy rzut oka nie bardzo wiadomo czemu po dziesięciu godzinach zabawy każdy członek drużyny dysponuje zaledwie jedną umiejętnością. Ale nawet bez tej wiedzy można sobie długo dość dobrze radzić, zwłaszcza na 'normalu', co powinni łyknąć młodsi gracze albo nowi w temacie trpg.

To nie jest zła gra. Wygląda świetnie, muzyka i dźwięki nie zawodzą. Jak to u Square Enix. Jest to jednak tylko uproszczona wersja wybitnej gry, ja bawiłem się nawet nieźle, ale w końcu odstawiłem A2 na bok i wróciłem do Tacticsa na PSP, co Wam również polecam. ■■

OCENA 7.2/10

➕ MNÓSTWO MISJI, ŁATWA DO OPANOWANIA
➖ OBSŁUGA STYLUSA, ZA ŁATWA, FABUŁA TO DNO

HARDCORE SEZ: TYLKO NIEŹLE

Przestrzegaj prawa

Część questów jest niedostępna dla drużyny. By zostać do nich dopuszczonym trzeba podwyższyć statystyki całego klanu (negocjowanie, praca zespołowa). Należy tylko spełnić warunek stawiany przez Sędziego (na przykład zabić pięciu przeciwników w trzy rundy). Kto grał w FFXII wie, kim jest taki Sędzia. W każdej misji czegoś zabrania – a to odnawiania punktów MP, a to rzucania czarów ogniowych. Nieprzestrzeganie jego nakazów wiąże się z niemożliwością wskrzeszenia poległej postaci, utratą przywilejów i bonusów przyznawanych za wygraną walkę. Czasami przesadza zabraniając kontrataków, albo ciosów zabierających ponad 50 HP. Jaki gracz ma niby na to wpływ?

TOO HUMAN

POTĘŻNI BOGOWIE, MECHANICZNE GIGANTY I ŚMIERTELNICY

txt: BLIZZ

XBOX 360

- Wydawca: Microsoft
- Producent: Silicon Knights
- Liczba graczy: 1 (2)
- Premiera: 29 sierpnia
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Niby nie jest to slasher, ale gdy zagrałem, poczułem, że ktoś próbuje kopiować DMC i mu nie wychodzi. No ale to gra z innego gatunku i najważniejszy jest rozwój postaci; godziny miną zanim wymasterujecie wszystkie klasy postaci. Gdyby stworzono bardziej zróżnicowane poziomy, może nie byłoby to nudne. Szacun za dbałość o detale mitologii nordyckiej i zgrabne połączenie jej z cyberprzestrzenią. Ale jak na 10 lat pracy to nie tak wielkie osiągnięcie. Gra jest też krótka, założę się, że mają już gotową całą trylogię. 7/10

Dziesięć lat temu w polskim sejmie szaleli posłowie AWS, a premierem był Jerzy Buzek. Na szczytach list przebojów królowało „My Heart Will Go On" Celine Dion, w Warszawie właśnie otwarto stację metra Centrum, Polska nie była jeszcze ani w Unii Europejskiej, ani nawet w NATO. Najmocniejszą przenośną konsolą był GameBoy Color, a królową rynku komórek Nokia 5110. Dziesięć lat temu grałem z kumplami w Twisted Metal 2 i Soul Edge, a magazyn, w którym piszę te słowa, stawiał dopiero swoje pierwsze, niezależne kroki. A Denis Dyack, szef teamu Silicon Knights, autorów znakomitego Legacy of Kain, tworzył pierwsze koncepty związane ze swoją następną produkcją, Too Human.

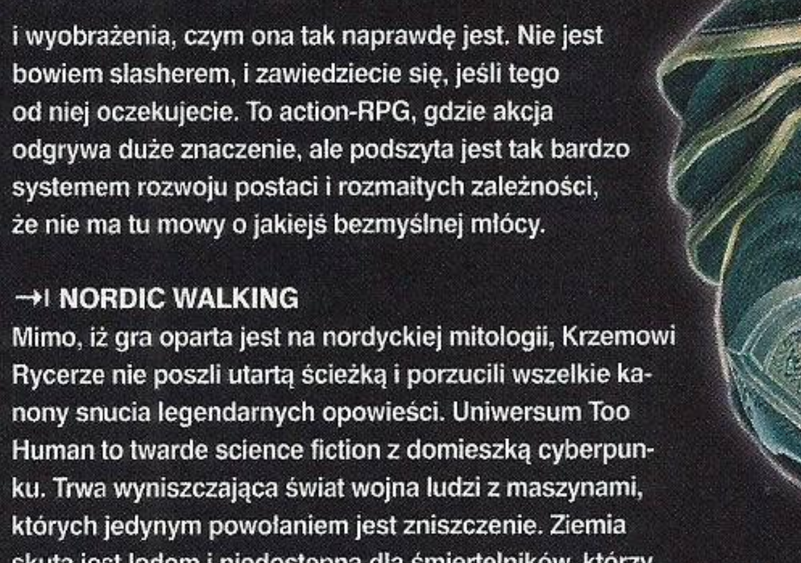
→| MIAŁEM DZIESIĘĆ LAT...

Dziesięć lat to szmat czasu dla świata polityki, muzyki czy techniki. Dla świata gier video to szmat jeszcze większy, tutaj idee starzeją się szybciej, niż gdziekolwiek indziej. Pierwsze zapowiedzi Too Human jako RPG na PSX czytałem jeszcze w 1999 roku. Od tego czasu gra zaliczyła dwukrotnie zmianę platformy docelowej, ostatnio zmianę silnika (z Unreal Engine 3 na autorski), zdarzały się jej rozmaite potknięcia, jak choćby nieudane pokazy gry podczas E3 dwa lata temu... Czy to wszystko rzeczywiście negatywnie się na grze odbiło?

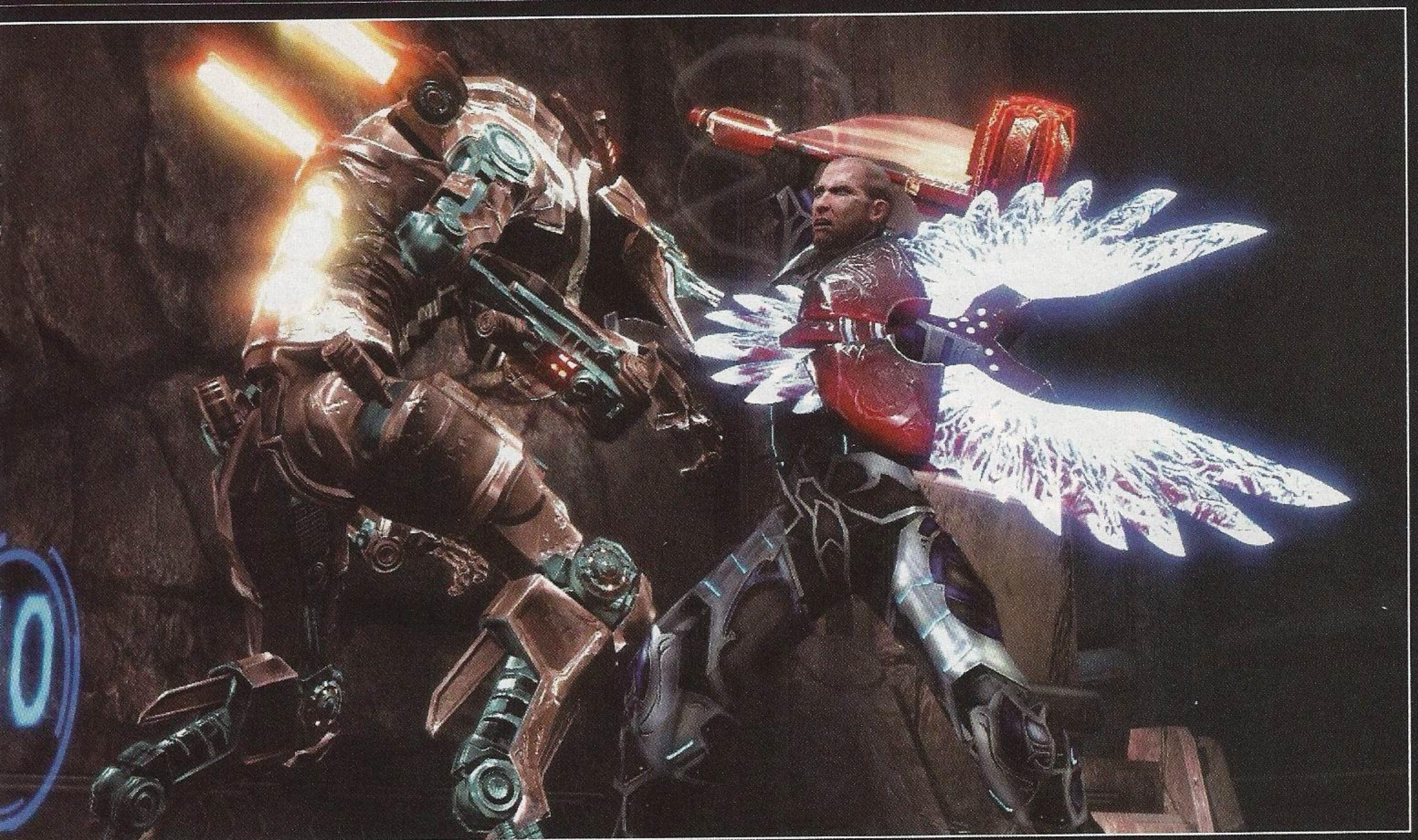
Na pewno jej nie pomogło, ale mogę powiedzieć, że jednak udało się! Too Human okazał się naprawdę dobrą, choć specyficzną grą. Aby ją szczerze polubić trzeba podejść do niej porzucając wszelkie schematy i wyobrażenia, czym ona tak naprawdę jest. Nie jest bowiem slasherem, i zawiedziecie się, jeśli tego od niej oczekujecie. To action-RPG, gdzie akcja odgrywa duże znaczenie, ale podszyta jest tak bardzo systemem rozwoju postaci i rozmaitych zależności, że nie ma tu mowy o jakiejś bezmyślnej młócy.

→| NORDIC WALKING

Mimo, iż gra oparta jest na nordyckiej mitologii, Krzemowi Rycerze nie poszli utartą ścieżką i porzucili wszelkie kanony snucia legendarnych opowieści. Uniwersum Too Human to twarde science fiction z domieszką cyberpunku. Trwa wyniszczająca świat wojna ludzi z maszynami, których jedynym powołaniem jest zniszczenie. Ziemia skuta jest lodem i niedostępna dla śmiertelników, którzy zmuszeni są kryć się przed maszynami w otoczonym murem Asgardzie, mieście bogów broniących pozostałych przy życiu ludzi i walczących o przywrócenie dawnego porządku. Głównym bohaterem jest Baldur. Baldur nie jest pierwszym lepszym gościem – tak się składa, że jest bogiem. Nordyckim, a więc mimo, iż dysponującym boskimi umiejętnościami, to jednak śmiertelnym. W nordyckiej mitologii Baldur jest postacią tragiczną – jego śmierć jest początkiem Ragnaroku, Zmierzchu Bogów, czyli końca świata. Mimo, iż na początku Too Human znajdujemy go w dobrym zdrowiu, z pewnymi tylko zanikami pamięci (ulubionym schorzeniem autorów gier video), co osoby szukające tutaj dokładnego przeniesienia wydarzeń



WILKI I NIEDŹWIEDZIE Baldurowi towarzyszą podczas misji członkowie elitarnych oddziałów, którzy wciąż boją się o swoje życie. I słusznie – padają w walce jak muchy.



mitologicznych (patrz ramka) może nieco zdziwić, zapewniam, że opowiedziana tu historia ma ręce i nogi, i taki stan rzeczy nie jest tylko zachcianką autorów, a ważnym punktem programu. Baldura poznajemy, kiedy z głębokim przekonaniem obowiązku obrony ludzkości, postanawia zgładzić Grendela (znanego także z sagi o Beowulfie), ogromne, mechaniczne monstrum, siejące śmierć wśród zwykłych ludzi. Jednak bardzo szybko okaże się, że historia w grze jest znacznie bardziej skomplikowana, pełna nieoczekiwanych wydarzeń i zwrotów akcji. Nie będę zdradzał szczegółów, ale jest poważna – znajdziecie tu zdradę, przemoc, nienawiść, miłość, mocne wydarzenia i jeszcze mocniejsze słowa.

→I LET ODIN BRING BATTLE!

Podczas przygody weźmiemy udział w czterech misjach, z których każda toczy się na osobnym, gigantycznych rozmiarów levelu. Wypełnienie zadania nie raz zabierze Wam ponad dwie godziny. Na każdym z poziomów cel zabawy będzie dokładnie taki sam – należy przebić się przez niezliczone hordy wrogów i pokonać znajdującego się na końcu bossa. Chciałbym napisać, że system walki w Too Human ujął mnie od samego początku, ale nie będzie to prawdą. Jest on bowiem na początku dość nieprzystępny. Ot, gra informuje nas, że lewa gałka służy do poruszania postacią, a prawa do wyprowadzania ciosów, a potem od razu rzuca na głęboką wodę. Faktycznie, Baldur łupie niemiłosiernie wroga, w kierunku którego wychylimy prawą gałkę, a jeśli jesteśmy od niego oddaleni, sam błyskawicznie do niego przyskoczy. Oznacza to, że możemy walczyć z grupami wrogów wyłącznie za pomocą wychylania

MIMO, IŻ GRA OPARTA JEST NA NORDYCKIEJ MITOLOGII, AUTORZY NIE POSZLI UTARTĄ ŚCIEŻKĄ I PORZUCILI KANONY SNUCIA LEGENDARNYCH OPOWIEŚCI

analoga w którąś stronę, bohater zaś będzie wirować jak fryga między przeciwnikami posyłając ich kolejno do piachu. Jeśli jednak w którąś ze stron gałkę wychylimy szybko podwójnie, wróg, do którego przyskoczy Baldur, zostanie wybity wysoko w powietrze. Wówczas będziemy mogli do niego wyskoczyć i masakrować go w powietrzu. Wychylenie dwóch gałek w kierunku blisko stojącego przeciwnika spowoduje wykonanie morderczego finiszera, jeśli natomiast przeciwnik jest oddalony, Baldur odpali specjalną falę uderzeniową, przewracającą wrogów. Oprócz walki ostrymi narzędziami zagłady możemy także, przy użyciu triggerów, prowadzić ostrzał z broni palnej – z dwóch pistoletów będziemy mogli niezależnie celować w dwóch kierunkach, natomiast w przypadku karabinów spustom przyporządkowane zostaną strzał podstawowy i strzał z granatnika. Dodatkowo, wraz z nabijaniem combosów (często liczących ponad dwieście trafień!) napełniać będziemy specjalny pasek, który posłuży nam do odpalania potężnego specjala, oczyszczającego z wrogów najbliższe otoczenie (im większy poziom combo, tym bardziej mordercza technika). Zawartość paska combo możemy przeznaczyć także na szał bitewny, dający różne efekty w zależności od wybranej klasy postaci. Baldur nosi na plecach także wspomagającego go w walce, mechanicznego pająka, którego zdolności również uzależnione są od profesji bohatera.

→I KIM ZOSTANIESZ, JAK DOROŚNIESZ?

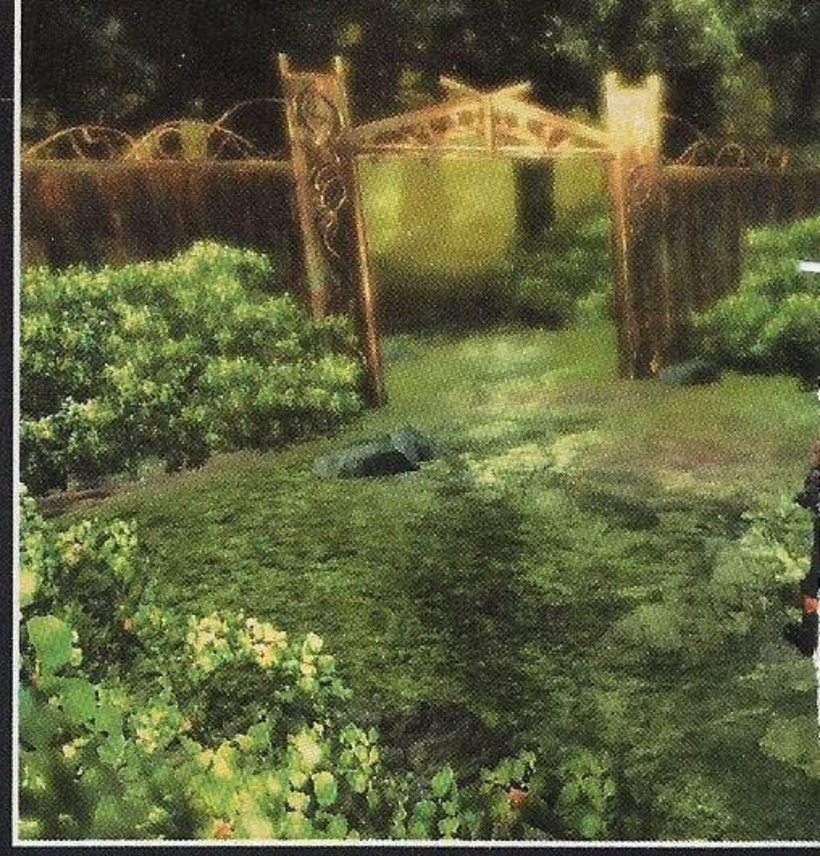
Klas do wyboru czeka pięć, każda z własnymi cechami i umiejętnościami, które będziemy rozbudowywać podczas gry, przeznaczając na nie punkty umiejętności,

CYBERPRZESTRZEŃ Wizyty w wirtualnym świecie nie są zbyt fajne, ale można tam zdobyć niezły ekwipunek.

NIESPEŁNIONE OBIETNICE Wielka szkoda, że autorom nie udało się wepchnąć do gry trybu kooperacji dla czterech graczy. Uznali, że byłaby zbyt chaotyczna. Szkoda także, że nie ma możliwości gry na jednej konsoli.

TOO (BAD) HUMAN DEMO

W przeddzień E3 na Marketplace trafiło demo Too Human. Zgodnie z moimi przewidywaniami na forach nie pozostawiono na grze suchej nitki. Praktycznie każdy element poddany został bezlitosnej krytyce. Demo nie jest reprezentatywne dla jakości tej gry. Nie oferuje wszystkich klas postaci, brak jest ścieżek cybernetycznej i ludzkiej. Jest strasznie wyrwane fabularnie z kontekstu, nie intryguje przedstawioną historią, bo ta dzieje się głównie między misjami. Postacie nie zdążą nauczyć się ciekawych umiejętności, nie znajdziecie też fajnego ekwipunku. System walki wyda Wam się albo niejasny, albo prostacki i płytki, co jest dalekie od prawdy. Żeby zakochać się w Too Human trzeba spędzić z nią kilka godzin, a tyle zabawy demo Wam nie da. Nie da się dobrze wyciąć z tej gry kawałka, bo wrażenie robi dopiero w całości. To słabe demo naprawdę dobrej gry, i nie sugerujcie się swoimi odczuciami po zaznajomieniu z nim. Zmienią się, gwarantuję.



DUŻY I ZŁY Grendel, pierwszy boss, którego spotkacie w grze, naraził się okrutnie naszemu bohaterowi odgryzając ludziom głowy i pijąc ich krew. Tak, wiem, że jest maszyną i nie musi tego robić, bo nic mu to nie daje. Widocznie po prostu lubi.

wskakujące na konto z każdym kolejnym poziomem doświadczenia. Każda klasa ma osobne drzewko umiejętności, po którym możemy poruszać się w celu wybrania tych najbardziej interesujących. Podstawowe różnice między nimi sprowadzają się do zadawania zwiększonych obrażeń konkretnymi typami broni bądź amunicji. Najbardziej zbalansowaną klasą jest Champion, który równie dobrze posługuje się bronią białą i palną. Wśród umiejętności Championa znajdziemy między innymi możliwość zadawania ciosów krytycznych, czy żonglowania wrogami nawet za pomocą podstawowego ataku. Największym zabijaką w walce wręcz jest posługujący się dwoma mieczami Berserker, którego ataki stają się coraz szybsze wraz ze zwiększaniem się hit countera, a zebrane obrażenia potrafi on wypłacić przeciwnikowi w kolejnym ciosie. Commando przeznaczony jest dla miłośników walki na dystans, zadaje największe obrażenia bronią palną, którą ma największy zasięg rażenia. Zakuty w potężny pancerz Defender jest najodporniejszy na zbierane razy, potrafi także odbić zadawane mu obrażenia na atakującego. Najsłabszy w walce Bio Engineer potrafi natomiast regenerować zdrowie swoje i towarzyszy, a także zmusić wroga do atakowania swoich ziomków. Wśród zależnych od klasy umiejętności pająka znajdziecie możliwość przeistaczania się w różne rodzaje wieżyczek, min zamrażających lub wyrzucających przeciwników w powietrze, czy wreszcie możliwość otwarcia osłony przed atakami nieprzyjaciela.

To oczywiście tylko wierzchołek góry lodowej – każda postać ma mnóstwo umiejętności i tylko od Was zależy, w które będziecie inwestować. Oprócz drzewek dla każdej z postaci, w kluczowym momencie gry zostaniemy poproszeni o wybranie ścieżki umiejętności cybernetycznych bądź ludzkich. W zależności od tego pojawią się nowe drogi rozwoju – ta pierwsza pozwoli zwiększyć pojemność magazynka, zasięg broni palnej czy przedłużyć czas aktywności pająka, podczas gdy druga umożliwi szybsze ataki, przeładowywanie broni i dodatkowy poziom combo.

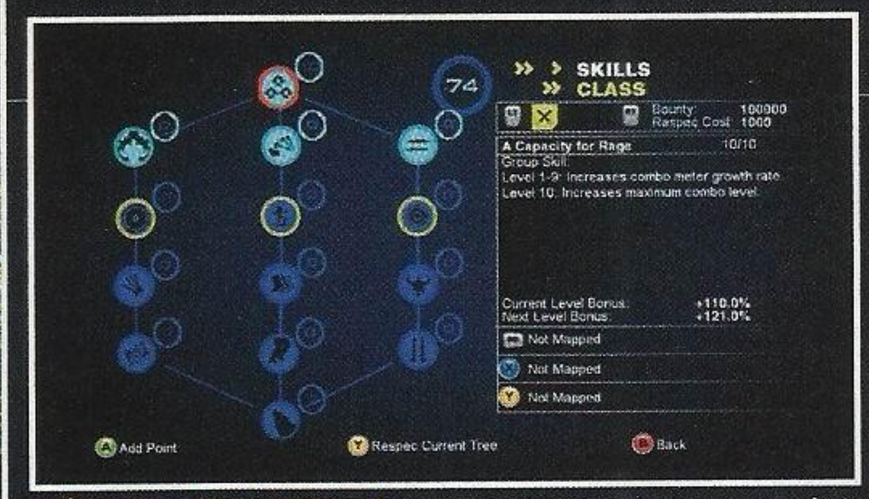
→I DIABLO, PUCHU MARNY

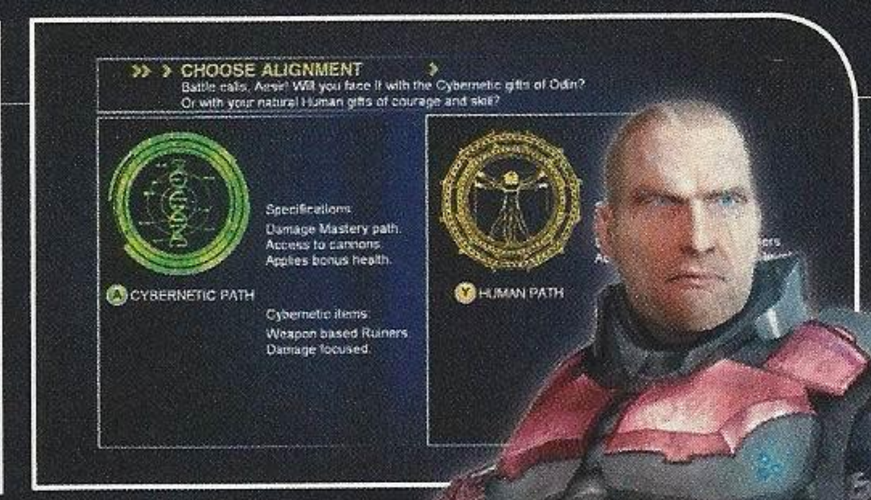
Wiecie już, że Too Human jest grą z gatunku action-RPG, w której ciekawym systemem walki, dającym po lepszym poznaniu sporo satysfakcji, zastąpiono proste wskazywanie kolejno atakowanych przeciwników. Tych ostatnich, jak to w tego typu grach bywa, są na planszach całe tony. Najwięcej jest oczywiście tych najsłabszych, ale atakujących całymi chmarami. Często między nimi pojawi się jakiś większy szef, wyposażony w lepszy pancerz. Na przykład ogromne, potężne i znakomicie uzbrojone Trolle potrafią napsuć sporo krwi; przynajmniej, dopóki nie nauczycie się zdejmować z nich pancerza i wskakiwać im na plecy, aby zakończyć ich marny, mechaniczny żywot jednym ciosem. Do tego dodajcie rozmaite rodzaje przeciwników zamrażających, wybuchających, strzelających rakietami i laserami – naprawdę, jest z kim powalczyć. Z wrogów często-gęsto wysypuje się ekwipunek, przeważnie pospolity, ale czasami trafi się coś szczególnie przydatnego w walce. Najpotężniejsze przedmioty będziemy musieli sami wykuć przeznaczając na to twardą walutę i doświadczenie.

Niestety światy, które przyjdzie nam zwiedzać podczas gry, są dość puste i w zasadzie wypełnione jedynie maszynami czekającymi na zgładzenie. Ludzie są zamknięci w mieście i trzęsą się z przerażenia, więc nie spotkacie ich dających questy, czy włóczących się bez sensu po zakamarkach poziomów. Te wykonane są porządnie, ale ich gigantyczny rozmiar powoduje, że z czasem wkrada się monotonia. Pomiędzy misjami traficie do siedziby bogów, w której można odwiedzić sklepy, pogadać, czy wejść do cyberprzestrzeni. W tej ostatniej poruszamy się wśród sielskiego krajobrazu, w poszukiwaniu ukrytego ekwipunku – niekiedy wejdziemy też do niej podczas misji, ponieważ zmiany w cyberprzestrzeni (np. otwarcie bram) znajdą swoje odzwierciedlenie także w świecie rzeczywistym. Ogólnie jednak pomysł ten jest słabo wykorzystany, a dłuższe bieganie po wirtualnym świecie może stać się nużące, dobrze więc, że jest opcjonalne.

Grafika jest porządna, choć pewnie nie zrobi na nikim specjalnego wrażenia, ale umówmy się, że przez większość gry Baldur będzie zajmował niewielką część ekranu. Najlepiej w akcji sprawdza się oddalona od niego kamera, ponieważ daje największy ogląd pola walki (nie można nią sterować, a jedynie wycentrować, ale gubiła się jedynie podczas potyczki z ostatnim bossem). Plansze, choć dość monotonne, mają jednak monumentalny, surowy design, który przypadł mi do gustu. Boska siedziba zaprojektowana jest wręcz znakomicie. Cyberprzestrzeń wypada tu najsłabiej, ale spędzicie w niej najmniej czasu.

NIE BYLE KTO Wśród zastępów mięsa armatniego zdarzają się mini-szefowie, lepiej opancerzeni i zdecydowanie groźniejsi. Mają niekiedy mocno zakręcone imiona. Tu w akcji potężny Troll.





DUŻO SKILLA, MAŁO MANUALA Jedną z najfajniejszych rzeczy w grze, jest obserwowanie, jak nasz bohater rośnie w siłę. Wraz z kolejnymi poziomami możemy niezależnie pakować dwa różne drzewka umiejętności. Niektóre z nich będą się wykluczały, więc trzeba się poważnie zastanawiać. Na szczęście nic nie jest ostateczne – drzewka można później przemodelować za niewielką sumkę zdobytej waluty.

Podczas gry głosy postaci oraz wszelkie efekty dźwiękowe stoją na całkiem niezłym poziomie, na ich tle wybija się natomiast muzyka – jest podniosła i świetnie komponuje się z ogromnymi światami i przedstawionymi wydarzeniami.

Design postaci jest dobry, momentami wręcz znakomity – niektóre pomysły autorów są naprawdę oryginalne. Reżyseria scenek przerywnikowych nie pozostawia wątpliwości, że nie reżyserował ich Kojima, ale słaba miejscami dynamika nie przeszkadza w ich odbiorze.

konsoli. W zależności od podejścia Too Human może być więc zabawką na dziesięć godzin, a może starczyć i na osiemdziesiąt.

Niektórzy mogą zarzucić Too Human monotonię. Faktycznie, to ciągła walka z przeciwnikami, pakowanie postaci, zbieranie przedmiotów i ekwipunku. To tytuł dla miłośników takich gier jak Diablo czy Baldur's Gate: Dark Alliance. Oni znajdą radość w systemie walki, zwiększaniu umiejętności wojownika i dobieraniu coraz lepszego sprzętu, a porządnie opowiedziana historia, bardzo ciekawy design, dobra oprawa graficzna i znakomita muzyka uprzyjemnią im każdą spędzoną w świecie gry chwilę. Jednak żeby poczuć magię Too Human trzeba poświęcić jej co najmniej kilka godzin, ponieważ stanowiące o jej sile mechanizmy ujawnia dość powoli, i trzeba sporo dobrej woli, aby je poznać. Po zaznajomieniu się z nimi całość jednak wciąga jak odkurzacz, i jeśli lubicie takie gry, podobnie jak ja, nie będziecie mogli doczekać się dalszych części tej trylogii. ■■

PODCZAS MOJEJ WYPRAWY BALDUR OSIĄGNĄŁ DWUDZIESTY DZIEWIĄTY POZIOM Z PIĘĆDZIESIĘCIU MOŻLIWYCH

→| CZY TO GRA DLA CIEBIE?

Pierwsze przejście gry zajęło mi trzynaście godzin, choć przyznam, że zwiedzałem każdy kąt. Podczas mojej wyprawy Baldur osiągnął dwudziesty dziewiąty poziom z pięćdziesięciu możliwych. Każde kolejne przejście gry nie zajmie Wam więcej, niż dziesięć godzin, a gdyby ktoś bardzo się spieszył, to uda mu się bez trudu zejść i do ośmiu. To jednak nie jest gra na raz. Na wymaksowanie czeka aż pięć klas, a oprócz samotnej zabawy znajdziemy tu także tryb kooperacji dla dwóch graczy (niestety tylko przez Live), w którym zależności między klasami postaci nabiorą jeszcze większego znaczenia. Dobrze zaprojektowane achievementy także motywują do pozostania przy

OCENA **8,6/10**

+ SYSTEM WALKI I ROZWOJU POSTACI, DESIGN I KLIMAT, KOOP
- Z POCZĄTKU NIEPRZYSTĘPNA, CZASEM MONOTONNA, KOOP TYLKO LIVE

DAJ JEJ SZANSĘ, DAJ JEJ SZANSĘ!

NORDYCCY CYBERBOGOWIE

W Too Human znajdziemy wiele postaci znanych z nordyckiej mitologii. Głównymi bohaterami opowiedzianej tu historii są bogowie z rodu Azów (Aesir). Pod opieką Odyna starają się oni przywrócić świat ludzi do stanu sprzed wojny i zlodowacenia. Nie mam tu wystarczająco dużo miejsca, aby opisać wszystkich ważnych dla fabuły bogów, ograniczę się więc tylko do najważniejszych. Kim więc był Mimir, i dlaczego dziś została z niego tylko gadająca, odrąbana głowa, przekonać się już będziecie musieli sami.

Baldur
Drugi syn Odyna. Najczystszy, najbardziej uczciwy i światły bóg nordyckiej mitologii. W swoich proroczych snach ujrzał własną śmierć, więc jego matka, Frigg, kazała przysięgnąć wszystkim roślinom i zwierzętom, że nigdy nie uczynią mu krzywdy. Obiecały to jej wszystkie stworzenia, oprócz jemioły, która wydawała się Frigg nieważna. Oczywiście to właśnie jemioła przyczyniła się do śmierci Baldura.

Nyanna
Żona Baldura. Według mitologii po śmierci męża rzuciła się w ogień jego stosu. W grze Baldur dowiaduje się, że śmierci jego żony winien jest ślepy bóg Hod. Nasz bohater poprzysięga więc zemstę. Jak jednak okaże się, nie wszystko, co widział ślepiec, było takim, jakim się wydawało. To, kto winien jest śmierci żony Baldura (a może nawet czegoś więcej), będziecie musieli odkryć sami.

Heimdall
W mitologii Heimdall jest strażnikiem bogów i pilnuje przejścia pomiędzy Midgardem (światem ludzi) a Asgardem (światem bogów). W grze stanowi kogoś w rodzaju przewodniczącego Azów, z którego głosem w każdej sprawie liczy się reszta bogów. Mimo, iż sprawia wrażenie otwartego, bezpośredniego przywódcy, Baldur ma wrażenie, że Azowie ukrywają przed nim jakąś tajemnicę, której sam Heimdall nie chce wyjawić.

Loki
Bóg będący uosobieniem zła. Morderca, kłamca, złodziej i tchórz. Według podań, to on zrobił z jemioły strzałę, którą ślepy Hod zabił przypadkowo Baldura. Po tej zbrodni reszta bogów okrutnie Lokiego ukarała, przywiązując do skały wnętrznościami jego własnego syna, a dodatkowo umieszczono nad nim węża nieustannie sączącego palący jad. Szybko awansuje na głównego wroga bogów i ludzi. Jeden z ciekawszych czarnych charakterów, jakich ostatnio widziałem w grach.

Hel
Córka Lokiego. Jest władczynią Helheim – świata umarłych, do którego na mocy paktu z Azami trafiają wszyscy ci, którzy zmarli ze starości bądź choroby, a nie w chwale na polu walki (ci drudzy zabierani są przez walkirie do Valhalli). Jej krainy strzeże wielki pies, Garmr. To tu właśnie trafił Baldur po swojej śmierci z rąk ślepego boga Hoda. W mitologii Hermod starał się zabrać stąd Baldura, w grze...

Thor
Bóg piorunów, którego orężem jest potężny młot, Mjolnir. Thor najbardziej ceni sobie bitwę i w walce znajduje największą radość. Mimo dość antypatycznego wyglądu jest oddanym obrońcą ludzi i bogów. Często opuszcza bezpieczne mury Asgardu, aby brać udział w misjach przeciwko maszynom. Mimo, iż nie jest najważniejszą z postaci, jest zdecydowanie najlepiej (obok Lokiego) zaprojektowaną. Szacun dla projektantów.

FERRARI CHALLENGE TROFEO PIRELLI

txt: FAX

PLAYSTATION 3

- Wydawca: System 3
- Producent: Eutechnyx
- Liczba graczy: 1 (16)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MARCELLUS: Najstarsi górale zapewne pamiętają grę na Dreamcasta (potem skonwertowaną na PS2) o łudząco podobnym tytule – Ferrari F355 Challenge. W porównaniu z legendarnym dziełem Yu Suzukiego i studia SEGA-AM2 Trofeo Pirelli wydaje się dziecinną zabawką. Owszem, jest grą trudną i wymagającą, ale poziom symulacji jest dużo mniejszy, choć zapewne i tak zbyt wysoki, jak na oczekiwania ogółu graczy. Ale hardcore'owym fanom realistycznego ścigania może się spodobać, pozostałym proponuję pozostanie przy Prologu lub GRID. Grach o wiele ładniejszych i bardziej grywalnych 7/10

DOSKONAŁA GRA NA START KONSOLI

Need for Speed: Porsche Unleashed to jedna z moich ulubionych gier wyścigowych. Piękna jak na tamte czasy grafika, znakomity tryb kariery przedstawiający historię firmy, mnóstwo modeli samochodów i naprawdę wysoka grywalność. Od 2000 roku sporo się zmieniało w tym temacie, ale producenci zazwyczaj rzadko decydowali się na gry poświęcone tylko jednej marce, bo poza Porsche, co właściwie można jeszcze pokazać? Odpowiedź wydaje się oczywista.

→I FURA JAK TA LALA

Z czym kojarzy Wam się Ferrari? Ogromna prędkość, zabójcza dynamika jazdy, wspaniałe przyspieszenie. Przepięknie wykonane i dopieszczone w każdym szczególe samochody. Marzenia, plakaty na ścianach w czasach podstawówki. Emocje, kobiety... skąpo ubrane kobiety. Dobrze, może zatrzymajmy się tutaj zanim cenzura dobierze mi się do tekstu. To wszystko powinno znaleźć się w tej grze, bo jeżeli producent zabiera się za Ferrari, to porywa się na przeniesienie dzieła sztuki na ekrany naszych telewizorów. I początek doskonale to pokazuje.

Podniosła muzyka, cudowne samochody, ślicznie wykonane ekrany wyboru opcji. Może trochę za bardzo w stylu Gran Turismo, ale jak się wzorować, to na najlepszych. Szybki rzut oka na dostępne wyścigi i od razu wybieram Quick Race. Modele Ferrari prezentują się bardzo dobrze, choć czołówka gier wyścigowych to nie jest. Przyspieszenie daje mocnego kopa, silnik brzmi tak dobrze, że od razu podkręcam głośniki. Muzyka też niczego sobie, więc jest naprawdę nieźle. Samochód ostro przyspiesza, na prostej lekko reaguje na ruchy kontrolera, więc cieszę się z jazdy. Dojeżdżam do pierwszego zakrętu, hamuję z wyprzedzeniem, bo przecież ten tytuł ma ambicję symulatora i wchodzę... w pobocze. Taranuję barierki, czyli w domyśle odbijam się od nich, jakbym kierował kartonowym pudłem. Pierwszy zakręt i szybka analiza sytuacji. Samochód nie skręcił. Tak po prostu. Wychyliłem gałkę, ale nie przełożyło się to na jakąkolwiek reakcję. Kolejne próby i podobny efekt. Żeby zmieścić się w łuku muszę praktycznie się zatrzymać. Zmieniam kamerę, która znajduje się pod nieszczęsnym Select (nawet to skopiowali z Gran Turismo) i ląduje we wnętrzu samochodu. Z przykrością zauważam, że stary Test Drive Unlimited lepiej się prezentował pod tym względem, ale trudno. Jeszcze raz wchodzę w zakręt i okazuje się, że kierowca co prawda skręca kierownicą, ale mógłby się przy tym nieco bardziej postarać. Wiadomo, że w Ferrari bardzo lekki ruch ustawia nam samochód, ale w tej grze tylko na upartego można zmieścić się w zakręcie. Olewam temat symulacji i gram jak w wyścigi zręcznościowe – ostro po hamulcach i w poślizg. Efekt niewiele lepszy. Sprawdzam ustawienia, wyłączam systemy wspomagające, zmieniam warunki atmosferyczne i nic. Forza Motorsport 2 ograna. Gran Turismo 5: Prologue również, Project Gotham Racing 4, Need for Speed Pro Street... Nigdy nie miałem takich problemów z zakrętami.

→I TAKIE TO WSZYSTKO MDŁE

Producent zapowiadał niebywały poziom realizmu, ale ciężko się z tym zgodzić wjeżdżając na pobocze. Skoro to symulacja, to powinno mną wesoło zakręcić, a ja w ogóle nie tracę kontroli nad samochodem. Są nawet plusy, bo pojazd wreszcie zaczyna normalnie skręcać. Oczywiście gra karze takie zachowania i przez kilka sekund nie możemy przyspieszyć, ale raz bezkarnie można skosić zakręt, a innym razem pół opony na trawie to utrata prędkości. Podobnie jeśli chodzi o zderzenia. Ostro taranuję przeciwników, a nadal mocno trzymam się drogi. Zniszczenia są kosmetyczne, wygną się co najwyżej i odpadną błotniki oraz listwy, co w ogóle nie wpływa na model jazdy. Kolejna zapowiedź autorów to inteligencja konsolowych kierowców. Stosuję więc standardowy „test qsha", czyli jadę pod prąd. Przeciwnicy odbijają się od mojego Ferrari i nie próbują mnie wyminąć. Specjaliści od marketingu jak zwykle przesadzili.

→I W OCZEKIWANIU NA GRAN TURISMO

Szesnaście licencjonowanych tras, czyli puste, brzydkie i podobne do siebie otoczenie (Project Gotham Racing 3 lepiej wygląda). Nie mogę też przeżyć koszmarnie długiego ładowania kolejnych torów. Na szczęście podczas samego wyścigu dynamika urywa głowę, a wrażenie prędkości jest znakomite i tutaj Polyphony Digital mogłoby się czegoś nauczyć od Eutechnyx. Niestety bezpłciowy model jazdy wszystko psuje. Ferrari Challenge Trofeo Pirelli miałoby szanse na starcie konsoli, ale przy obecnej konkurencji nie wpisujcie tej gry na listę zakupów. ■■

OCENA 6.5/10

+ DYNAMIKA WYŚCIGÓW, WRAŻENIE PRĘDKOŚCI
– MODEL JAZDY, SŁABE TRASY, ŁADOWANIE DANYCH

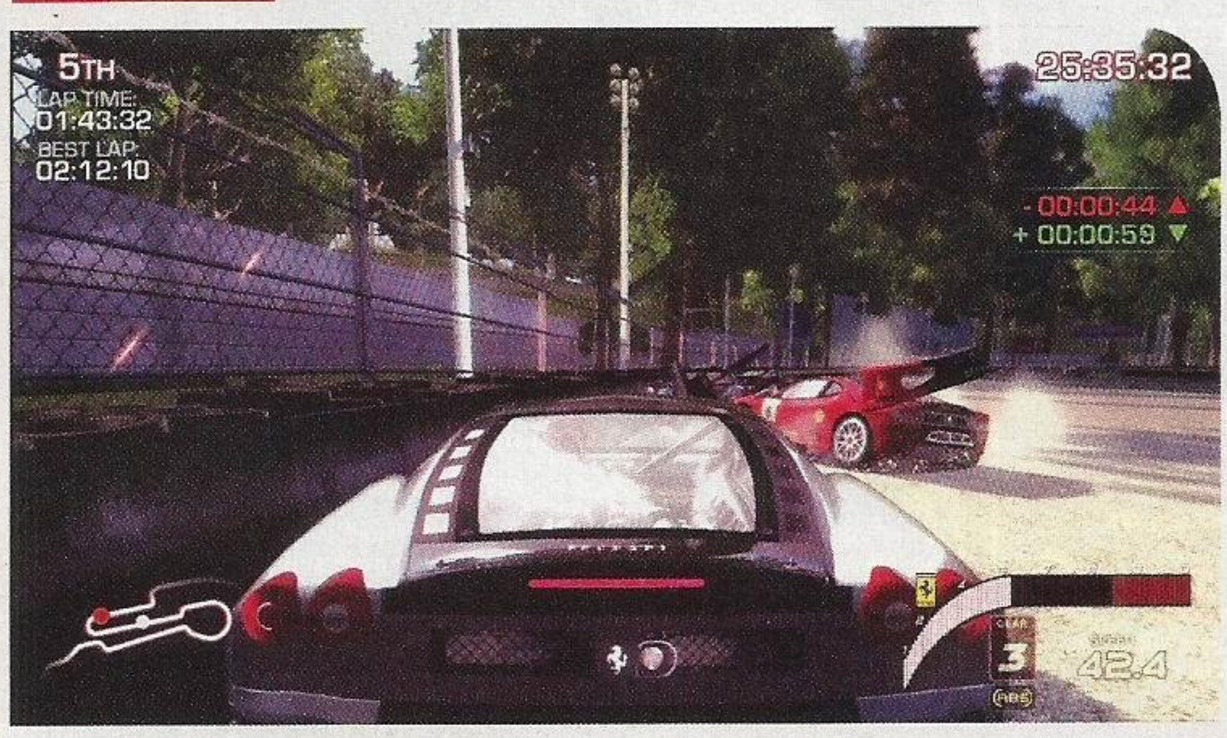
GDYBY KOSZTOWAŁA STÓWKĘ...

TELEFON DO PRZYJACIELA Podczas testów zwołałem zebranie znajomych, żeby sprawdzić czy model jazdy faktycznie nie pozwala normalnie wchodzić w zakręty, czy to tylko ja mam z tym problemy. Efekt? Po kwadransie graliśmy już w GRIDa.

NIEZŁY WIDOK Licencja Ferrari pozwoliła na odtworzenie wnętrz pojazdów, choć nie są tak ładne, jak te w Gran Turismo 5: Prologue.

Blach cięcie gięcie

Czy zniszczenia mają znaczenie? Nieustająca wojna pomiędzy fanami Sony i Microsoftu nabierze zupełnie nowego wymiaru przy premierach Gran Turismo 5 i Forzy Motorsport 3, ale już teraz można spekulować, co przygotuje Polyphony Digital. Ferrari Challenge Trofeo Pirelli wykorzystuje system zniszczeń, w którym możemy urwać i powyginać kilka elementów, ale sama bryła samochodu pozostaje nienaruszona. Czy właśnie taki patent pojawi się w Gran Turismo 5? Jedno jest pewne, po GRID apetyt na pewno wzrósł. Natomiast nie mogę zrozumieć fanów symulacji, którzy twierdzą, że uszkodzenia pojazdów nie są im potrzebne. Jak to w końcu jest, chcecie prawdziwego symulatora czy wystarczy Wam odbijanie się od krawężników? Liczę, że Polyphony Digital pokaże klasę, bo inaczej konkurencja wjedzie pierwsza na metę.



ZNISZCZENIA, GDZIE SĄ? Zauważyłem, że podczas czołowego uderzenia niszczy się również tylny zderzak. Starałem się również zbić szyby, ale mój jedyny sukces to kilka rys.

GDZIE MOJA MYSZ Przyzwyczaiłem się do grania na klawiaturze i myszy (sporo grałem w wersję na PC), więc początkowo wydawało mi się, że UT3 na X360 jest powolny. Szybko zmieniłem zdanie, tempo akcji jest wysokie, a celowanie nie sprawia najmniejszych problemów.

UNREAL TOURNAMENT III

txt: MIELU

XBOX 360

- Wydawca: Midway
- Producent: Epic Games
- Liczba graczy: 1-2 (16)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 18 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

qsh: Unreal Tournament 3 miał stać się flagowym shooterem na PS3, ale nic z tych ambitnych planów nie wyszło. Dziś, gdy widzę wyniki sprzedaży UT3, zastanawiam się, co nie do końca zagrało. Możliwe, że brak trybu dla samotnika, albo po prostu charakter rozgrywki przesądziły o tym, że UT3 – chociaż jest grą doskonałą – nie zdobył należnej popularności. Jeśli jednak jesteś graczem spragnionym klimatu starych czasów – spróbuj Unreala. Świetna, ale specyficzna pozycja. 9/10

NA PLAYSTATION 3 GRALIŚMY W TO PÓŁ ROKU TEMU

Trochę trzeba było czekać na konwersję Unreala na Xboxa 360, ale chyba nikt specjalnie nie płakał z tego powodu. W przeciwieństwie do PS3, na konsoli Microsoftu jest aż za dużo fpsów. Epic dobrze zrobił skupiając się na sprzęcie Sony. Nie było sensu rozpychać się łokciami na Xboksie w styczniu, gdy jeszcze nie opadła świąteczna gorączka zakupów. Teraz, w okresie wakacyjnej nudy, ich gra jest jedną z nielicznych, które warto kupić bez mrugnięcia okiem. No chyba, że ponad wszystko w shooterach z perspektywy pierwszej osoby cenicie sobie tryb dla samotnego gracza z wciągającą fabułą. Rozczarujecie się, bo w Unreal Tournament od zawsze chodzi o szybką, intensywną wyrzynkę, jeśli nie w multi, to w singlu z botami.

→I MAŁE TRYBIKI

Niby jakaś tam fabuła jest, ale kompletnie nie trzyma się kupy, a opowieści o wojnie jak pięść do oka pasują do misji polegających na podkradaniu flagi z bazy wroga i przynoszeniu jej do własnej. Prócz capture the flag jest obowiązkowy team deathmatch, czyli drużynowe strzelanie, w którym zwycięża ta ekipa, która jako pierwsza zaliczy pięćdziesiąt fragów. Ostatni rodzaj misji w singlu nazywa się Warfare i jest jednocześnie najciekawszy i najbardziej irytujący. Celem jest zniszczenie rdzenia w bazie wroga, ale żeby się do niego dobrać, należy najpierw przejąć kilka mniejszych punktów kontrolnych, na dodatek w odpowiedniej kolejności. Nie będę opisywał szczegółów, bo zajęłoby to zbyt dużo miejsca, generalnie jednak sukces w tego typu misjach zapewnia działanie drużynowe. Przestaje być ważne, kto ubije więcej przeciwników, trzeba dobrze przemyśleć taktykę i uważać, by prawie pewne zwycięstwo nie obróciło się w porażkę. W czasie, gdy gracz stara się przejąć kolejny punkt kontrolny, przeciwnik napiera, by odbić poprzedni. Jeśli mu się uda, trzeba się cofnąć i ponownie go zdobyć, co już proste nie jest, bo wróg zyskuje dostęp do wieżyczek, pojazdów i może się w tym miejscu respawnować. Nierzadko powodzenie w tego typu misjach zależy od dostępnego sprzętu, kluczem do sukcesu może okazać się zajęcie miejsca w czołgu i zrobienie krwawej jatki, pozostawiając zdobywanie kolejnych punktów kontrolnych reszcie drużyny.

→I BEZ MYSZY

Czasami zdarzało mi się narzekać na towarzyszy broni, ale nie byłoby zabawy, gdyby sami wygrywali kolejne misje, więc jakoś przeżyłem to, że czasem musiałem zaczynać misję od początku, bo pozostawiłem ich samym sobie i nie dali rady. Nic dziwnego, przeciwnicy to przebiegłe bestie, naprawdę dobrze strzelają, nawet na normalnym poziomie trudności potrafią zajść za skórę. Ze świetnych, wymagających botów słynie Unreal Tournament i „trójka" w tym temacie nie zawodzi. Walki są szalenie intensywne, a satysfakcja ze zdobycia po wyczerpującej batalii punktu za doniesienie flagi do bazy jest ogromna. Najlepiej jednak dozować kampanię w małych dawkach, w przeciwnym wypadku zabawa może się najzwyczajniej w świecie znudzić. Ile godzin dacie radę bawić się w kółko w takich samych misjach, rozgrywanych na dodatek na tych samych arenach?

Na szczęście jest multiplayer, w którym można dokopać innym graczom, także na pięciu nowych mapach. Doszedł również tryb splitscreen dla dwóch osób.

→I PUSTA KOCHANKA

Trudno było oczekiwać, że Epic stworzy słabo wyglądającą grę hulającą na Unreal Enigne 3. Znają ten silnik doskonale i to widać. Tekstury dogrywają się błyskawicznie, nie ma z nimi takich problemów, jak w Gears of War. Stałe sześćdziesiąt klatek animacji, niesamowite efekty. Mógłbym się czepiać, że gra nie śmiga na nowej wersji UE3, a GoW 2 prezentuje się ładniej, ale to byłaby przesada. Ciężko znaleźć słaby punkt w oprawie graficznej.

Na PlayStation 3 jest to jeden z najlepszych fpsów, co innego na Xboksie 360, gdzie konkurencja jest duża (Halo 3, BioShock to niesłabe tytuły). UT3 jest piękną, szybką, ale trochę staroszkolną rzeźnią i nie ma w niej czegoś naprawdę świeżego ani wyjątkowego. To po prostu radosna strzelanina, niezła w singlu, świetna w multi. Piękna, dająca dużo satysfakcji z zabawy. Aż tyle i tylko tyle. ■■

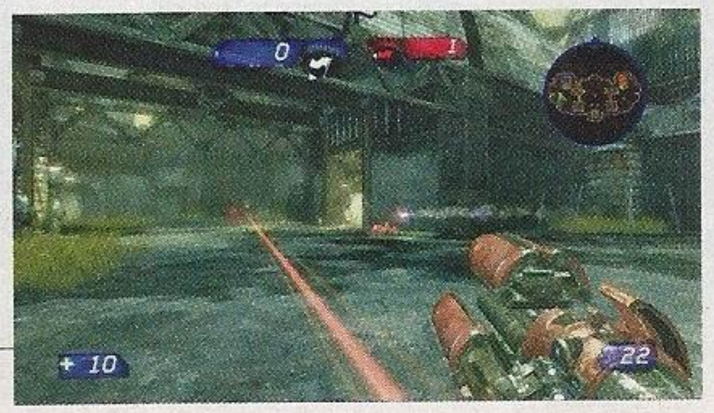
OCENA **8.3**/10

+ SZYBKA RZEŹNIA W PIĘKNEJ OPRAWIE, SPLITSCREEN
– BRAK OBSŁUGI MODÓW, W KÓŁKO TAKIE SAME MISJE

WARTO BYŁO CZEKAĆ

Akcja w proszku

Prócz kampanii i multiplayera przygotowano opcję Instant Action, czyli nieskrępowaną zabawę w jednym z sześciu trybów (trzy z singla, plus zwykły deathmatch, Vehicle Capture the Flag oraz Duel, czyli strzelanie jeden na jednego), na dowolnie wybranej mapie. Tradycyjnie już można ustawić wszystko, począwszy od limitu czasowego, poprzez umożliwienie (lub nie) respawna, na powerupach kończąc. Są buty, dzięki którym postać wysoko skacze, są zbroje chroniące przed pociskami, jest nawet niewidzialność. Najciekawsza zabawa jest z przenośnymi teleporterami. Pozwalają błyskawicznie dotrzeć w trudno dostępne miejsce. Nie sposób nie oberwać serii w plecy, a upilnowanie flagi jest nierealne. I dobrze, ostra zabawa, to jest to.



JAK TONY HAWK Deska antygrawitacyjna umożliwia szybkie przemieszczanie się, ale wystarczy jeden strzał, by lecący boleśnie zarył twarzą w glebę.

NIC NIE WIDZĘ Kamera podąża za bohaterem, ale nie da się nią sterować, więc generalnie wszystko jest w porządku do momentu, gdy trzeba na chwilę zawrócić. Perspektywa się nie zmienia, przez co nie widać dokąd Hellboy biegnie. Pół biedy, jak nie ma żadnego przeciwnika, ale w trakcie walki lepiej nie odbiec za daleko, bo jak trzeba będzie wrócić, to na pewno wpadnie się w ramiona wroga, który ochoczo wypłaci plombę.

HELLBOY
THE SCIENCE OF EVIL

LATO, KONKURENCJI BRAK, FILM WCHODZI DO KIN

txt: MIELU

X360 | PS3 | PSP

- Wydawca: Konami
- Producent: Krome Std.
- Liczba graczy: 1-2 (2)
- Premiera: 28.VIII.2008
- Dozwolona od: 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MARCELLUS: Uznaję się za pomniejszego fana Hellboya, ale gry nie ruszę kijem. To, że Hellboy przycina sobie rogi, nie znaczy, że wydawca ma to samo robić z grą. Niestety komuś zabrakło jaj – może obawiali się, że combo czerwony demon-diabeł z piekła rodem plus soczysta przemoc, to będzie za dużo dla ludzi wystawiających grze cenzurkę? Udało się aż za dobrze – gra dostała ograniczenie od lat 16, ale jest tak „niewinna", że spokojnie załapałaby się na 12. A teraz recenzenci się znęcają. 5/10

Wiadomo o co chodzi, czy trzeba wyjaśniać? No to jeszcze raz, pełnym zdaniem. Mamy lato, okres wakacyjnej posuchy, więc jest duża szansa skupić uwagę graczy na jednym tytule. W tym przypadku jest to Hellboy, o którego twórcach można powiedzieć, że mocno zainspirował ich Devil May Cry. Tak mocno, że ich gra w wielu miejscach przypomina hit Capcomu. A jak wiadomo, w temacie gier DMC-podobnych niewiele się dzieje. Ninja Gaiden to trochę inna bajka, więc teoretycznie przygody czerwonoskórego bohatera z piekła rodem nie mają konkurencji. Oczywiście niedługo do kin wejdzie nowy film o Hellboyu, ale to taki bardzo mało istotny szczegół.

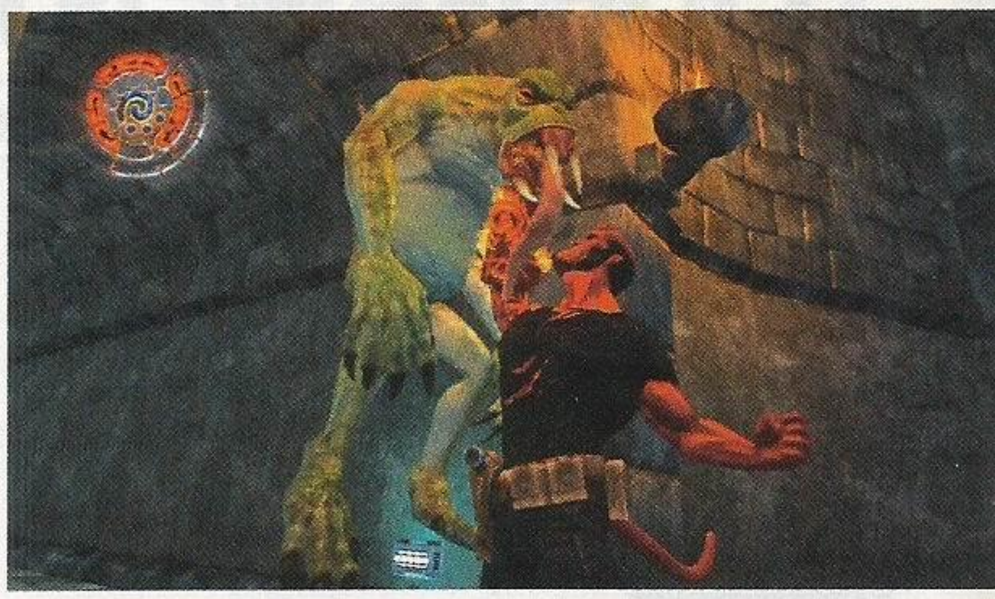
→I NA DUŻYM LUZIE

Sześć epizodów przekłada się w sumie na dwa wieczory spędzone przed konsolą. Wystarcza aż nadto, gdyby gra była dłuższa, nikt nigdy by jej nie przeszedł. Może poza najwierniejszymi fanami demonicznego herosa. Hellboy został przywołany do życia przez Nazistów, ale wychowany przez Aliantów i dlatego teraz walczy z kontynuatorami myśli Hitlera oraz ze służącymi im demonami, wysyłając ich do piekła w brutalny sposób. Prócz standardowych ciosów kamienną pięścią, które o dziwo nie robią większego wrażenia na przeciwnikach, jest jeszcze opcja wykańczania ich w brutalny sposób. Chwycenie ofiary i obijanie jej pyska przez kilka sekund to dopiero rozgrzewka. Dalej jest skręcanie karku żapodobodnym stworom – Hellboy obwiązuje im ich język wokół szyi, a później za niego mocno szarpie. Załapało się również kratosowe urywanie głowy. Niestety, God of War tak bardzo przyzwyczaił mnie do tego typu akcji, że jakoś trudno mi zdobyć się na entuzjazm. Poza tym, z całym szacunkiem dla Hellboya, Kratos jest o wiele chłodniejszy. The Science of Evil nie stara się zresztą być drugim GoWem. Użyto cieplejszej palety barw, fatalities są bezkrwawe, a kamera stara się pokazać jak najmniej brutalności. Gra jest o wiele lżejsza niż dramat Spartanina; nie stara się być epicka na siłę, bohater cały czas żartuje i całą wyprawę traktuje, jakby miał całe czyhające na niego niebezpieczeństwo głęboko w czerwonym zadzie, ale akurat w przypadku Hellboya to norma.

→I NA ZBYT DUŻYM LUZIE

Akcja toczy się głównie w teraźniejszości, ale aż dwa poziomy (czyli jedna trzecia gry), to retrospekcja, a bohater przenosi się kilkadziesiąt lat w przeszłość, choć tak naprawdę nie wiadomo dlaczego. Czasem odezwie się do niego leżący gdzieś w kącie szkielet i to mniej więcej tyle w temacie zapoznawania gracza z fabułą. Trochę to smutne, przy tworzeniu gry pomagali bowiem Guillermo Del Toro (reżyser filmu) oraz Mike Mignola (twórca komiksu). Choć w wywiadach zamieszczonych na płycie z grą panowie sprawiają wrażenie zadowolonych z efektów prac, więc pewnie się czepiam.

Czy to w opuszczonej wiosce, japońskim lesie chronionym przez demonicznych samurajów, czy na pustyni, rola gracza sprowadza się do mashowania dwóch przycisków odpowiedzialnych za atak. Hellboy nie jest szybki, ale zdarza mu się rozpędzić i zamiast dwóch ciosów próbuje wyprowadzić pięć, co kończy się przyjęciem kontry na twarz. Irytuje to zwłaszcza pod koniec, gdy przeciwnicy robią się twardzi. Z pomocą przychodzi Samaritan, pistolet, któremu niewiele brakuje do shotguna. Jeden magiczny nabój zebrany podczas zabawy potrafi położyć każdego przeciwnika i to już nie jest fajne, bo gra zmienia się ze slashera w bieganie i zbieranie nabojów.



CO NA TO DANTE? W dziewięciu przypadkach na dziesięć podczas walk drogę ucieczki blokuje demoniczna bariera. Zniknie, gdy bohater ubije wszystkich wrogów.

Do walki można wykorzystać także walające się wszędzie kije bambusowe, cegły, beczki, latarnie uliczne, miecze, młoty. Da się nimi także rzucać.

→I PO ZAWODACH

The Science of Evil to prosta, krótka i niestety nudna gra akcji niczym szczególnym nie wyróżniająca się z tłumu. Może nawet jest zbyt słaba, żeby w tym tłumie przebywać. Świetnie, że głosu bohaterowi użycza sam Ron Perlman, filmowy Hellboy. Szkoda, że prócz kilku dowcipów rzuconych przy okazji rozmów ze szkieletami nie mówi praktycznie nic. Jak bąknie od czasu do czasu „crap" pod nosem w trakcie walki, to jest święto.

Chciałbym napisać coś dobrego o tej grze, ale nic nie przychodzi mi do głowy. Poziomy zaprojektowano na jedne kopyto, nie zdziwiłbym się gdyby to był w kółko ten sam level ze zmienionymi teksturami. Ich projektant powinien zostać rozstrzelany. Tak samo jak graficy, którzy zapomnieli, że pierwszemu Xboxowi zdechło się kilka lat temu. Przenikanie obiektów, marnej jakości efekty, dławiąca się animacja, gdy na ekranie jest kilku przeciwników. Krótko mówiąc – lipa. Nie warto tracić kasy i czasu na tę grę. ■■

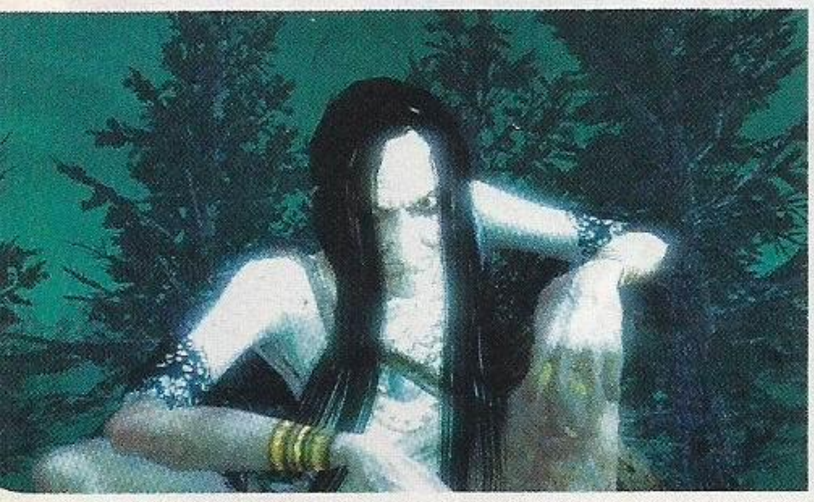
OCENA **4.4**/10

➕ NA BEZRYBIU I RAK RYBA
➖ NIECIEKAWE POZIOMY, NUDNE WALKI, DENNA FABUŁA

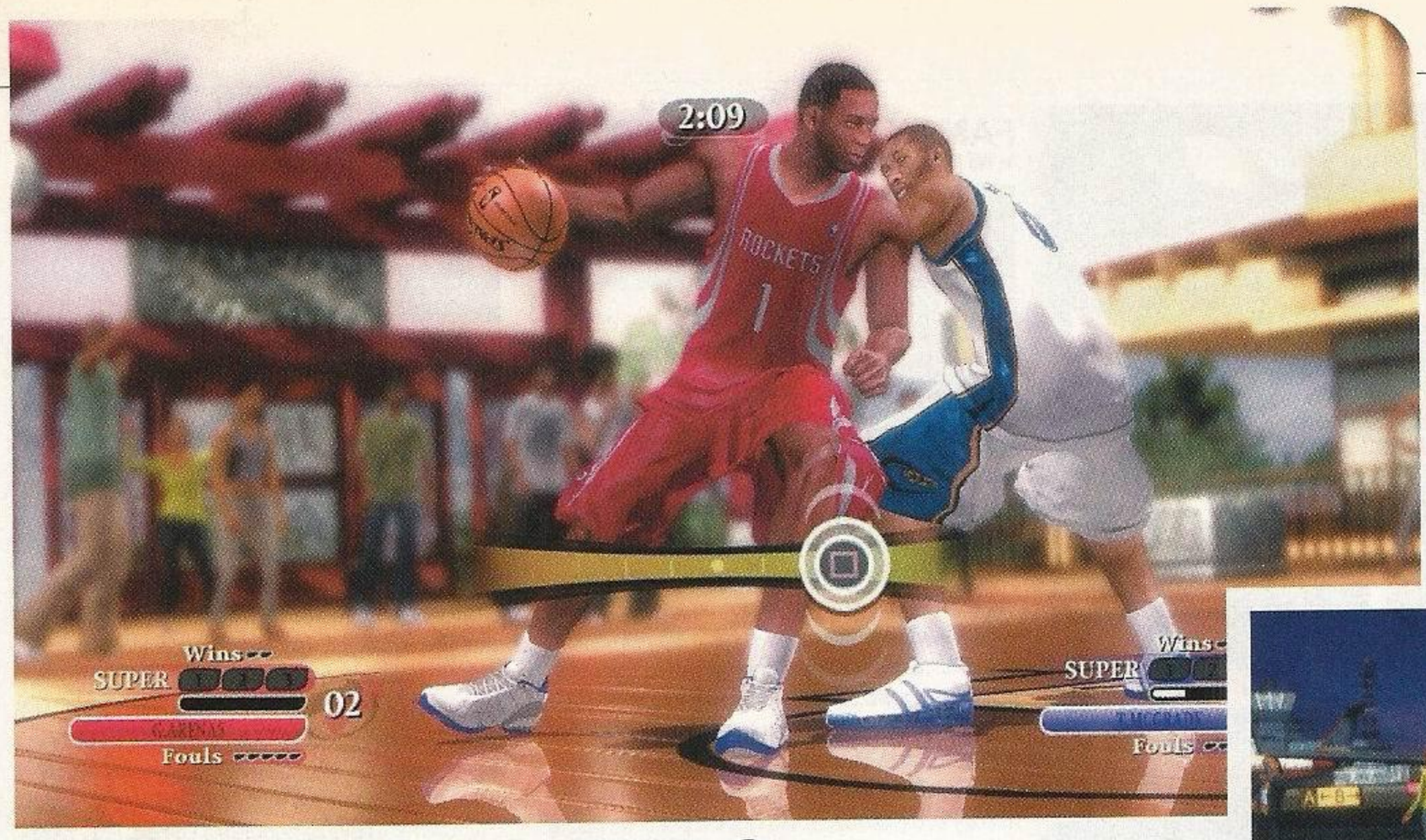
HELLBOY? NIE PAMIĘTAM

Dzięki, nie trzeba

Hellboy dostaje wsparcie od Liz lub Abe'a, w zależności od tego, na które z nich zdecyduje się drugi gracz. Kooperacja na podzielonym ekranie lub online brzmi nieźle tylko dlatego, że zawsze przyjemniej walczy się z partnerem przy boku. Niestety ani potwornie szybki Abe ani miotająca kulami ognia Liz nie są nawet w połowie tak niezwykli i fajni, jak czerwonoskóry bohater, więc ktoś musi pogodzić się z myślą, że gra jako „ten gorszy". Niestety obecność w grze „pomocników" nijak nie wpływa na rozwój fabuły, w magiczny sposób znikają w scenkach przerywnikowych. Chciałem napisać, że gra skierowana jest głównie do osób śpiących z pluszowym Hellboyem i znających jego historię na wylot, ale chyba nawet oni nie będą zadowoleni.



HELLBOY 4 KIDS Gra dozwolona jest od lat 16, a mimo to potworki są śmieszne, nie ma krwi, a „straszne" sceny jakoś nie straszą.



NBA BALLERS CHOSEN ONE

txt: MARCELLUS

X360 | PS3

- Wydawca: Midway
- Producent: Midway
- Liczba graczy: 1-4 (4)
- Premiera: już jest
- Dozwolone: od 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD
DESIGN

GULASH: W zamierzchłych czasach uwielbiałem zręcznościowe koszykówki Midway – oczywiście mowa o NBA Jam, NBA Hangtime i następcach. Na pewno z czasem ich formuła wyczerpała się i trzeba było poszukać czegoś innego, ale żeby znowu tak... Cóż, NBA Ballers to gra słaba, nieprzyjemna, pełna irytujących błędów, a graficznie na poziomie poprzedniej generacji konsol. Nie wystarczą efektowne paczki i licznik combosów, by przyciągnąć do konsoli. Może niech Midway zrobi NBA Hangtime na PSN/Live Arcade i znowu będzie fajnie. 4/10

ŁYŻKA NIE ISTNIEJE. NIEMOŻLIWE?

Midway ma długą tradycję robienie zręcznościowych gier, w tym koszykówek – stworzyli kiedyś legendarne NBA Jam i Hangtime, protoplastów świetnego NBA Street, i NBA Ballers poniekąd też. Z tą różnicą, że NBA Street jest fajne, a NBA Ballers nie bardzo. Zwłaszcza Chosen One – Wybraniec. Bo przyznać muszę, że pierwsza część serii była całkiem spoko. Ta jest trzecia i najgorsza. Podobnie jak w Matriksie, jak już przy Wybrańcach jesteśmy.

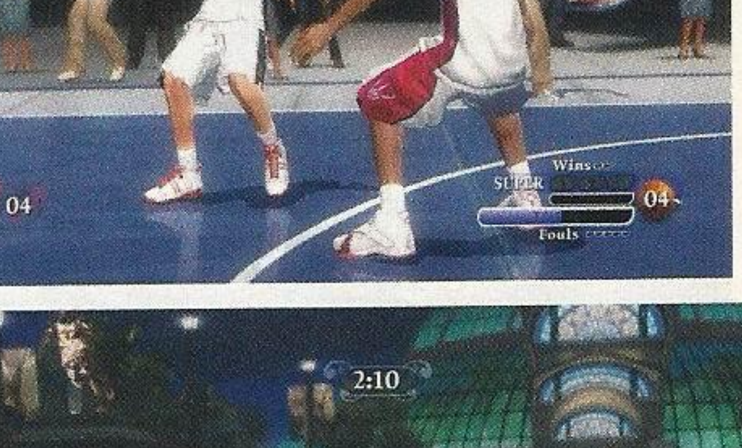
→I NA BOGATO

Pomysł na Chosen One ma swe źródło w afirmacji blingu – drogich, odpimpowanych samochodów; drogiej, tandetnej biżuterii; drogich, zaprojektowanych z absolutnym bezguściem posiadłości i tak dalej. Byle drogo. No ale czego się spodziewać, gdy współczesna kultura masowa hołubi i nagradza milionami kolesi, którzy – owszem – w kosza (czy inną piłkę) grają świetnie, ale w rozwoju najczęściej zatrzymali się gdzieś w okolicach późnej podstawówki? W związku z tym gra się najczęściej w jakichś super-duper odpicowanych miejscówkach, brakuje tylko lasek w bikini trzęsących tyłkami po każdym trafionym koszu. Swoją drogą szkoda – to by było przynajmniej fajne. Szczególnie, gdyby nagrano prawdziwe w jakoś HD, a nie stworzono je za pomocą żałosnego silnika NBA Ballers.

Pomysł jest standardowy – nieznany talent musi udowodnić swoją wartość i dojść do ziemi obiecanej pokonując... Wiadomo. Turniej utrzymany jest w klimacie amerykańskiego show – przed każdym „rozdziałem” słynny Chuck D (nie mylić z Chuckiem Daly) z Public Enemy zapowiada kolejne wydarzenia. Robi to żałośnie, ale kit z tym. Po stworzeniu swojego gracza można przystąpić do „zabawy”. Najczęściej 1 na 1 na w miarę normalnych zasadach, w co jeszcze da się grać. Ale kolejne wariacje są coraz głupsze i głupsze. Dwóch na dwóch na całym boisku polega na bieganiu, nikt nikogo nie zatrzymuje, nie ma robienia zwodów – „Big Ben” Wallace przebiegnie przez boisku równie sprawnie operując piłką jak Steve Nash. Ujdzie. Ale 1 na 1 na 1 (trzech graczy, każdy gra dla siebie) bez zasad to już ciężkie, kretyńskie przegięcie. Nie trzeba wychodzić za linię po zebraniu piłki, nie ma żadnych wznowień. W efekcie pod koszem tłoczy się trzech graczy i próbują rzucać, zbierać, blokować, rzucać, zbierać... Chaos nieprawdopodobny, a funu i koszykówki w tym tyle, co sensu w filmach Uwe Bolla. Nie wspominając już o potrzebnych umiejętnościach. A jak jeszcze nie liczą się faule to już w ogóle ubaw po pachy.

No ale trzeba było coś wymyślić, bo standardowe 1 na 1 jest za proste – ciężko przegrać, większość akcji to dunki, a że obrona nie istnieje (nie, naprawdę – w tej grze liczy się tylko atak, i to głupi), to można liczyć tylko na kretynizm przeciwnika, który zamiast szarżować na kosz po minięciu postanowi, bo ja wiem, rzucić „cegłę” z odchylenia. Przydaje się też umiejętne gospodarowanie faulami (nie ma rzutów, a można odebrać piłkę).

Oczywiście taka pełna funu koszykówka, jaką w założeniu miało być NBA Ballers: Chosen One, nie może obejść się bez super-hiper-przerysowanych akcji. Szkoda tylko, że te teoretycznie najbardziej efektowne odbywają się poprzez... Przeniesienie obu graczy do „innego wymiaru”, gdzie odbywa się popis dwóch postaci na czarnym tle obleczonym jakąś tam kolorwą ramką. Jest to tak emocjonujący, jak oglądanie wyścigu ślimaków na sto metrów. Na replayu i w zwolnionym tempie.



D-FENCE, D-FENCE! Blah, w tej grze nie ma obrony, w końcu to koszykówka zręcznościowa, nie? Niby tak, ale jednak przydałoby się czasami móc coś obronić, zwłaszcza gdy gra wymyśli, że nie można pozwolić przeciwnikowi rzucić iluś tam punktów w określonym czasie.

→I BRZYDKI BADZIEW

Jedynym niezłym punktem tej gry jest multi z dobrymi znajomkami każdy na każdego, ale lepiej włączyć jakieś zasady. No i jeszcze muzyka jest spoko – wszystkie podkłady zrobił niejaki Just Blaze, którego kawałki fani Streeta mogli usłyszeć bodajże w NBA Street vol. 3.

Jeżeli szukacie arcade'owej koszykówki na PS3 lub X360 to zdecydowanie zły adres – lepiej kupić wydane ponad rok temu NBA Street Homecourt – grę o niebo fajniejszą i o wiele bardziej next-genową pod względem grafiki. Chosen One wygląda jak konwersja z pierwszego Xboxa. Na początku życia X360 jeszcze by taka grafika może uszła, ale teraz... ■■

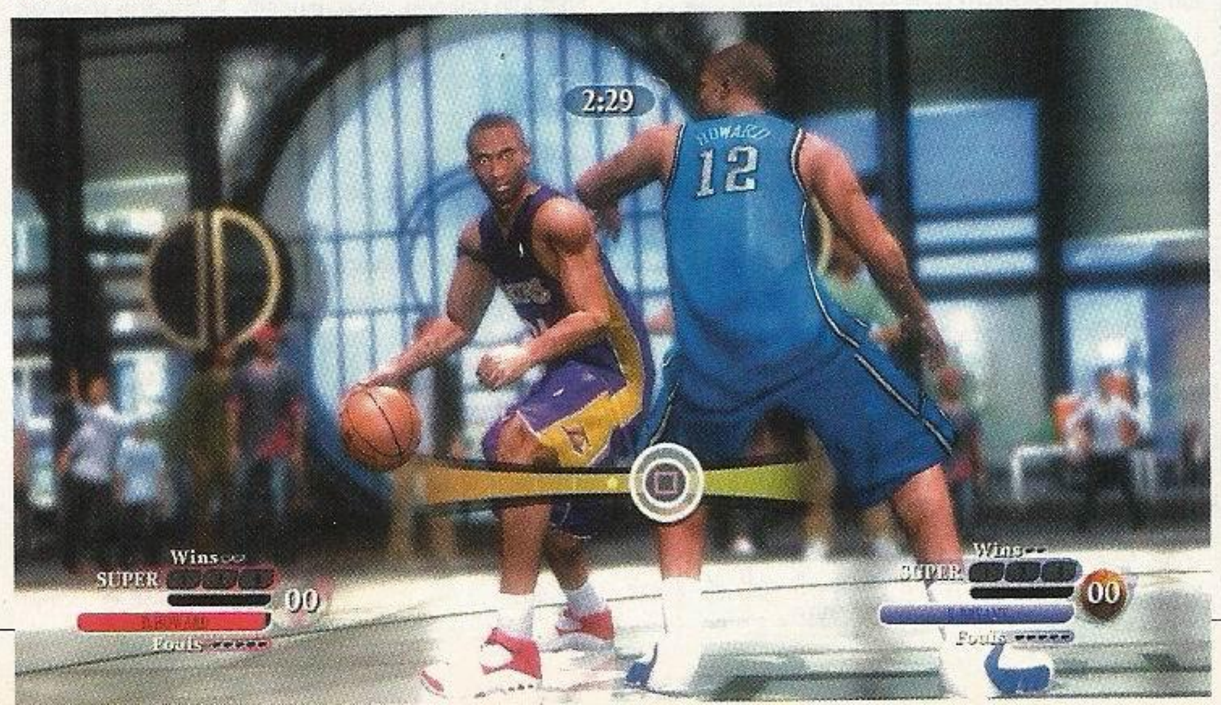
OCENA 4.5/10

➕ PODKŁADY JUST BLAZE'A, MULTI, ALE NIE ONLINE
➖ BIEDA GRAFICZNA, GŁUPIE TRYBY GRY, BŁĘDY

KOLEJNY WYBRANIEC POLEGŁ, BYWA.

A gdzie NBA JAM!?

Seria NBA Ballers stacza się po równi pochyłej. Pierwsza część, wydana ponad cztery lata temu, konkurowała poniekąd z częścią NBA Street, będącą jedyną grą w tej kategorii, która prawdziwie kontynuuje legendę NBA Jam. Pierwsze Ballers (PS2, Xbox, GameCube) skupiało się na pojedynkach 1 na 1 i było całkiem grywalną i świeżą zabawką, entuzjastycznie ocenionym ją na dziewięć. Kolejny Ballers, o podtytule Phenom (Xbox, PS2), dołożył do całej zabawy durny tryb kariery, stracił na grywalności, a formuła nieco się zużyła i w efekcie gra dostała ode mnie dumne 7.1. Jak widać, Chosen One poszło jeszcze kilka kroków dalej irytując przede wszystkim topornym systemem i masą dziwnych bugów. Podejrzewam, że kolejna część się już nie pojawi, choć być może Midway zastosuje znany myk i po prostu zmieni tytuł. Choć ten jest akurat chwytliwy.



FAJNIE, CO? Tak, na screenach być może, choć i tu wieje nieco biedą. Jak na 2008 rok i możliwość X360 oraz PS3 jest zdecydowanie przeciętnie.

BATTLE OF THE BANDS

MUZYKA ŁĄCZY POKOLENIA. PODOBNO

txt: KAXI

Wii

- Wydawca: THQ
- Producent: Planet Moon
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MÓD
DESIGN

GULASH: Kaksior patrzy naturalnie z pozycji hardcore'owca – w końcu to magazyn dla graczy core'owych – ale jestem pewien, że ta gra została dokładnie zaplanowana właśnie pod kątem osób, które z grami nie miały wcześniej nic, bądź bardzo niewiele wspólnego. Bo przecież kilka tadnych milionów osób kupiło niedawno Wii. Rozgrywka może i jest płytka, ale taka miała być: radosna, bezstresowa, bez konsekwencji. Ataki power'upami w przeciwnika naprawdę ratują tę pozycję w moich oczach, rywalizacja to dobra rzecz. I powiedzcie z ręką na sercu: w ile tytułów możecie grać z dziewczyną, albo z młodszym rodzeństwem? To właśnie jeden z nich. Moim zdaniem całkiem zmyślna casualna zabawka. 6/10

Gry muzyczne przeżywają obecnie prawdziwy rozkwit. SingStary, Rock Bandy i Bohaterowie Gitary nie dość, że wyrastają jak grzyby po deszczu, to jeszcze schodzą w milionach egzemplarzy. Nic dziwnego, że znaleźli się nieustraszeni poszukiwacze łatwego zarobku, którzy postanowili skorzystać na chwilowej modzie. THQ dodatkowo chciało upiec dwie pieczenie na jednym ogniu i skorzystać także z szału na Wii – tak powstało Battle of the Bands. Jak możecie wydedukować choćby z długości tego tekstu, gra szału nie zrobi. Haczyk jednak w tym, że miała szansę, gdyż pomysł za nią stojący ma ręce i nogi. Otóż każdą z trzydziestu piosenek zawartych na płycie nagrano w pięciu różnych stylach: rockowym, hip-hopowym, country, latynoamerykańskim oraz marszowym (chodzi o takie zespoły z bębnami na amerykańskich uniwersytetach). W czasie tytułowego pojedynku styl, w jakim odgrywany jest utwór, ciągle się zmienia i zależy od tego, która grupa w danym momencie sobie lepiej radzi.

Brzmi super, ale niestety niski budżet i przeciętne wykonanie zarżnęły tę produkcję. Przeciętną grafikę czy komiksowe dymki zamiast czytanego tekstu tuż przed każdym starciem da się jakoś przeżyć. Prawdziwy problem polega na tym, że po zapoznaniu się z samouczkiem widzieliście już absolutnie wszystko, co Battle of the Bands ma do zaoferowania! Rozgrywka jest płyciutka jak myśl eks-ministra Orzechowskiego, przez co ani nie bawi, ani nie stanowi żadnego wyzwania. Gra się jedynie wiilotem, machając nim w czterech kierunkach, co zazwyczaj działa, ale nawet jeśli konsola źle wychwyci ruch, to poziom trudności nie pozwoli, by spotkały Was z tego powodu jakieś konsekwencje. Wyczucie rytmu okazuje się zbyteczne, gdyż ruchy wykonuje się w dobranych od czapy momentach, trafienie bądź nie trafienie nuty nie wiąże się też z żadnym dźwiękiem czy też jego brakiem. Muzyka sobie, gracz sobie. W celu urozmaicenia rozgrywki można przeciwnika atakować power-upami utrudniającymi mu grę i vice versa, ale w praktyce niewiele to wnosi do zabawy.

Nawet w multiplayerze Battle of the Bands bawi nie dłużej niż przez piętnaście minut, co oznacza, że nie warto wydać na ten tytuł nawet dwudziestu złotych. Sam pomysł mógłby jednak zostać podłapany przez któregoś z gigantów gier muzycznych. To mogłoby wypalić. ■■

OCENA **4.5/10**

+ PROŚCIUTKA DO OGARNIĘCIA, ZRÓŻNICOWANE STYLE MUZYCZNE
– NUDNA, PŁYTKA, RACZEJ DLA NAJMŁODSZYCH

NA WII SĄ LEPSZE GRY, NA PRZYKŁAD GUITAR HERO

FAMILY TABLE TENNIS

▶ Wii (WiiWare) // Aksys Games // 500 WiiPoints

Wii jest chyba pierwszą dużą konsolą Nintendo, na którą ukazało się tak przerażająca ilość crapów. Czy ktoś pamięta jeszcze hasła typu „lepiej mieć mało gier, ale dobrych"? Szefowie firmy pewnie nabijają się z takich hasełek przypalając kubańskie cygara studolarówkami. Wii zarabia dla nich zyliony dolarów. Jakby mało było pełnoprawnych gier-crapów, to teraz jeszcze dochodzą śmieci z WiiWare. Jakieś pytania? Kawę, herbatę? FTT to mini-gierka wyglądająca na skodowaną w pięć minut . Są cztery postacie do wyboru, czyli jedna, bo niczym się między sobą nie różnią. No i trzeba pokonać resztę (trzech!) przeciwników w ping-ponga, by wygrać turniej. Żeby zwyciężyć w meczu należy zdobyć sześć (tak duuuużo?) punktów. Bez ładu i składu machałem wiilotem odbijając piłkę w to samo miejsce aż w końcu zdobywałem punkt. Wygrałem, czuję się z tym paskudnie.
Nie grajcie. ■ **Mielu**

1.5/10

PROTOTHEA

▶ Wii (WiiWare) // Ubisoft // 1000 WiiPoints

Shooter z małym stateczkiem, którym kieruje się analogiem, a we wskazany wiilotem cel strzela się naciskając A. I wszystko jasne. Super Stardust HD ani Geometry Wars to nie jest, ale na bezrybiu i rak ryba. Statek zasuwa przed siebie, a w jego kierunku nadlatują łatwi do strącenia przeciwnicy. Gorzej z tymi znajdującymi się na ziemi. Trzeba rzucić bombę, ale ciężko trafić. Mija kilkanaście minut i cele naziemne już więcej się nie pojawiają. Bez sensu. Są za to jakieś budynki, nad którymi na dziesięć przypadków dziewięć razy da się przelecieć, a ten jeden raz nie. Brzydka gra z ohydną muzyką, ale to staroszkolny shooter.
Dla fanów. ■ **Mielu**

4.0/10

ACTIONLOOP TWIST

▶ Wii (WiiWare) // Nintendo // 1000 WiiPoints

Sprawa jest prosta. Jest spirala, po której poruszają się kolorowe kulki, a w centralnym punkcie ekranu na obrotowym krzesełku siedzi Miiludek i stara się zrobić wszystko, by nie dotarły one do jej krańca. „Wszystko" oznacza strzelanie takimi samymi kolorowymi kulkami w stronę łańcucha. Gdy zetkną się minimum trzy jednakowe kulki, wtedy znikają, a łańcuch na moment się skraca. Z każdym zaliczonym poziomem trzeba być coraz szybszym i to w zasadzie wszystko, co musicie wiedzieć. Sterowanie średnio przystosowano do wiilota. Najłatwiej kręcić ludkiem obracając pilota, jakby wkręcało się śrubę. Gdyby dołożyć obsługę analoga, albo tryb multiplayer, dałoby się coś z tej gry zrobić. Dlaczego nie ma rankingów online? Miałem okazję bawić się klonem Zumy na komórce i było to o wiele przyjemniejsze doświadczenie. Tu rozbolała mnie tylko ręka i nie schudłem ani grama. ■ **Mielu**

4.0/10

POP

▶ Wii (WiiWare) // Nnooo // 700 WiiPoints

WiiWare daje możliwość zaistnienia pomysłom najbardziej szalonym, nowatorskim i dziwnym. Ale również tym najprostszym. Pop to jedna z najmniej skomplikowanych pozycji, jakie dane mi było widzieć na oczy. Przez ekran przelatują grube setki okręgów o różnych rozmiarach i kolorach, a gracz przebija je za pomocą pointera i jednego przycisku. Jako, że kółka na siebie nachodzą, można jednym strzałem zaliczyć kilka z nich, za co oczywiście są punkty. Im mniejsze cele, tym ich więcej. Ale to na szczęście nie wszystko. Trafiając w okręgi o tym samym kolorze buduje się kombo. Przy okazji ucieka także czas, a kliknięcie w pustkę dodatkowo pozbawia cennych sekund. By jeszcze odrobinę wzbogacić rozgrywkę, autorzy wrzucili kilka power-upów, a żeby być precyzyjnym: dokładnie cztery. Mamy więc spowolnienie kółek, powiększenie celownika, eksplozję niszczącą sąsiadujące okręgi oraz czachę, której należy się wystrzegać. I to właściwie wszystko. Jak sami widzicie, niewiele tu tego, ale nie mogę zaprzeczyć, że Pop potrafi wciągnąć. W tle przygrywa nienachalna muzyczka, a przed oczami pulsują kolory i przetaczają się zawrotne liczby kółek, często w szaleńczym tempie. Zabawa staje się dość instynktowna i ma w sobie ułamek magii, którą można znaleźć na przykład w REZ. Jednak pomimo kilku trybów zabawy oraz obsługi WiiConnect24 do odświeżania rankingów, całość nudzi się zbyt szybko. Do tego kosztuje 700 punktów, a moim zdaniem tego typu pozycje powinni schodzić za minimalną stawkę. ■ **Kaxi**

6.0/10

DR. MARIO AND GERM BUSTER

▶ Wii (WiiWare) // Nintendo // 1000 WiiPoints

Wszelkiej maści wariacje na temat Tetrisa chyba nigdy nie przestaną bawić ludzi, więc producenci gier nigdy nie przestaną na nich zarabiać. Tym razem Nintendo oferuje graczom dwa podobne tytuły w jednym „opakowaniu". Podstawą produktu jest naturalnie Dr. Mario, czyli odświeżona wersja logicznej zabawki sięgającej swymi korzeniami czasów NESa. Zasady nie są przesadnie skomplikowane. Na planszy znajdują się bakterie w trzech kolorach, a z góry spadają dwuczęściowe tabletki, również mieszczące się w tej wąskiej palecie barw. Ułożenie pionowej bądź poziomej linii z czterech jednakowych klocków powoduje ich zniknięcie, ale sęk tkwi w tym, by wśród nich znalazł się również szkodnik – wtedy zostanie bezpowrotnie usunięty. Nietrudno zgadnąć, że zadaniem gracza jest anihilacja wszystkich bakterii z planszy. Brzmi prosto, ale wcale takie nie jest. Gra z reguły nie wybacza błędów, więc nie raz i nie dwa skorzystacie z opcji „try again". Poza głównym trybem, gdzie liczą się punkty oraz czas, znalazło się miejsce dla multiplayera dla dwóch osób (także w sieci!), internetowego rankingu oraz opcji, w której do zwycięstwa potrzeba wyeliminować jedynie podświetlone bakterie. Drugi tytuł, Germ Buster, korzysta z tych samych założeń, jednak wprowadza nowy rodzaj sterowania – gracze (do czterech w kooperacji) przeciągają klocki za pomocą pointera. Niby nic, ale zmienia zupełnie obraz rozgrywki i stanowi zabawną odskocznię od nieco trudniejszego Dr. Mario. W skrócie: polecam.
■ **Kaxi**

7.5/10

NIC NIE MÓWCIE Błagam, niech Naruto się nie odzywa. Nienawidzę jego głosu i za każdym razem, gdy go słyszę, mam ochotę rozwalić konsolę. Czy on musi się tak drzeć? Pozostałe postacie (jest ich mnóstwo) też mówią (drą się) głosami znanymi z anime.

NARUTO ULTIMATE NINJA HEROES 2 THE PHANTOM FORTRESS

txt: MIELU

PSP

- Wydawca: Namco
- Producent: CConnect2
- Liczba graczy: 1 (2)
- Premiera: już jest
- Dozwolone: od 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD
DESIGN

GULASH: W sumie podoba mi się ta gra, lubię też klimat Naruto. Grafika jest niezła, jak na przenośną konsolę, o czym Mielu zdaje się czasem zapominać zagłębiony w dziesiątkach gier na X360 i PS3. Zabawa jest jednak nużąca w dużych ilościach i warto ją sobie dawkować, inaczej dopadnie Was zwyczajna nuda. Oceniam tę pozycję wyżej, niż Mielony. 6/10

USNĄ NAWET NAJWIĘKSI FANI NARUTO

Nie ma to jak wziąć gotową grę, dorobić jeden dodatkowy tryb (fabularny) i wydać ponownie jako nowość. Każdy, kto uwielbia anime z rozwrzeszczanym blondasem i jego pokręconymi przyjaciółmi-ninjasami na pewno zechce ją kupić. Gdy ujrzałem znajome areny (pamiętam je jeszcze z pierwszego Ultimate Ninja na PS2!) poczułem się zażenowany. Naprawdę nie można było wymyślić czegoś nowego? Albo chociaż delikatnie ich przemodelować, żeby inaczej wyglądały? Wygląda na to, że się nie opłaca, fani łykną wszystko jak pelikany. Zwłaszcza ci nowi, nie znający starszych gier z Naruto w roli głównej.

→I MINI MEGA

Teoretycznie The Phantom Fortress jest mordobiciem. Tak, tym samym od lat, w kwestii systemu walki nic się nie zmieniło. Jeden przycisk ataku, blok, energia chakra pozwalająca użyć specjala, powerupy, areny z dwoma planami (można walczyć „w głębi" ekranu).

Tym razem jednak najważniejszy jest Mugenjo, nowy tryb fabularny. Ktoś rzucił czar i przywołał demoniczny zamek wysysający życie z mieszkańców wioski Naruto. Chłopak jest w gorącej wodzie kąpany i nie czekając na zgodę rusza do zamku dowiedzieć się kto jest sprawcą całego zamieszania. Rozwiązanie zagadki i ostatni boss czekają na setnym piętrze, do którego dobicie zajmuje około ośmiu godzin. Pytanie tylko, czy ktokolwiek wytrzyma dłużej niż sześćdziesiąt minut?

Chodzenie po zamku to nie taka prosta sprawa. Niczym w erpegach ikonka symbolizująca Naruto porusza się po mapie. Trąci oldschoolem i lenistwem programistów. Na każdym piętrze jest kilka pokoi, przez które należy przejść, by dostać się do schodów. Część z nich jest opisana, inne nie. Tych drugich jest więcej i to od gracza zależy, z jakiego rodzaju wyzwaniem w nich się zmierzy. W lewym, dolnym rogu ekranu widoczne są magiczne zwoje, każdy z nich odpowiada jednemu typowi zadania. Może to być wspinaczka po drzewie (Naruto biegnie sam, trzeba omijać gałęzie), zabawa z jednorękim bandytą, wciskanie przycisków w wyznaczonej kolejności, odpowiadanie na trzy pytania związane z anime. Jest też normalna walka, ale na wysokości czterdziestego piętra stwierdziłem, że nie mam już siły bić się z kimkolwiek, więc unikałem pojedynków jak ognia. Za każdym razem wybiera się jeden z czterech dostępnych zwojów, a na miejsce zużytego pojawia się nowy. Przy odrobinie szczęścia można więc ustrzec się walk przez kilka pięter. Tyle tylko, że pozostałe mini-gierki (bo inaczej ich nazwać nie można) też szybko przestają bawić. Gdyby chociaż zmieniało się tło, albo wypowiadane kwestie. Przez bite osiem godzin grałem w kółko w pięć mini-gier, marząc o tym, by zobaczyć napisy końcowe, a gdy w końcu to się stało, okazało się, że odkryłem nowy tryb – Hidden Mugenjo.

Tym razem bohaterem jest Jirayia, wyzwania od samego początku są trudniejsze, ale generalnie chodzi o to samo, choć na szczęście (czyżby?) fabuła jest inna, niż w zwykłym Mugenjo. Przez chwilę myślałem, że autorzy mogli pokusić się o nowe mini-gierki, ale chyba nie miałoby to sensu. Kto da radę przejść podstawowy tryb fabularny, ten nie skrzywi się grając dodatkowe kilka godzin w ten sam sposób.

→I TO KOSZMAR

Naruto podróżuje z grupą przyjaciół. Każdy dysponuje techniką ninjutsu przydatną podczas zwiedzania zamku. Niszczą przeszkody blokujące przejście, albo zmieniają dostępne zwoje na inne. Technik można używać w większości przypadków tylko raz, więc żeby ponownie z nich skorzystać, trzeba znaleźć pokój HR. W nim też uleczą się wszelkie rany. Najważniejsze są pokoje DR i tych wypatrywałem z utęsknieniem. Wizyty w nich popychają fabułę do przodu. O milimetr, bo po krótkiej wymianie zdań następuje walka. Zdążycie umrzeć z nudów zanim cokolwiek się wyjaśni.

Czuję, że ukończenie tej gry zrobiło ze mnie pół hardcore'owca (całym byłbym, gdybym ukończył Chameleon Twist). Zamiast grać w GTA IV straciłem te kilka godzin życia wypatrując światełka na końcu tunelu. Nic z tego. Do starego mordobicia doklejono maksymalnie nudny, sklejony w pięć minut, nieciekawy tryb fabularny. Jeśli przymierzaliście się do zakupu poprzedniej części, to możecie ewentualnie zamiast niej kupić Phantom Fortress. Sprawdzicie Mugenjo, docenicie inne dobre gry. Radzę jednak dobrze się zastanowić i nie wywalać pieniędzy w błoto. ■■

OCENA 5.1/10

➕ NIKT NIKOMU NIE KAŻE W TO GRAĆ.
➖ OSIEM GODZIN Z PIĘCIOMA MINI-GRAMI? OBŁĘD.

WYŁUDZACZ KASY. BUEERK

STATYCZNY OBRAZEK Animowanych przerywników jest góra pięć. Nie ma co, dwudziesty pierwszy wiek, jak nic.

Marny bonus

Czemu pięć i jeden, a nie dwa i pół? Bo Mugenjo to nie wszystko. Można walczyć z drugim graczem, albo z konsolą. Tradycyjnie pojawił się Hero Mode, w którym trzyosobowa ekipa ninjasów mierzy się z kilkoma innymi grupkami, odzyskując odrobinę energii po każdym zwycięstwie. To jest okej. Nie jest okej to, że za wszystko (wygranie Hero Mode, zaliczone zadania w Mugenjo) przyznawane są punkty. Sto punktów to dziesięć metrów, które przejdzie Naruto w trybie Ninja Road. Idzie sobie dwuwymiarowy blondynek przed siebie i co dziesięć metrów podnosi z ziemi bonusa. A to fragment anime, a to znowu jakiś obrazek. Tylko tyle? Godziny męczarni dla obrazków? Dajcie żyć.

SOULCALIBUR LEGENDS

KOLEJNY SPÓŹNIALSKI, NA KTÓREGO NIKT NIE CZEKAŁ

txt: KAXI

Wii

- Wydawca: Namco
- Producent: Namco
- Liczba graczy: 1 (2)
- Premiera: 29 sierpnia
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Zalew crapów i przeciętniaków na Wii przeraża mnie i skutecznie zniechęca do grania na tej konsoli. Dlatego chętnie zwracam się w kierunku chociażby niezłych tytułów. Nie muszą być super, byle dało się nimi trochę pobawić. SC Legends nie jest dramatycznie cienkie i chwała Namco za to. Nie wiem czy sterowanie mogło być lepsze. Nie miałem większych problemów z wygrywaniem walk. Gdyby dodano trochę bardziej rozbudowany system rozwoju postaci, jakieś ciekawe bonusy do odkrycia, cokolwiek, co mogłoby zachęcić do zainwestowania czasu, na pewno pograłbym dłużej. Nie liczyłem na hit, więc nie powiem żebym się zawiódł. 6/10

Wiosna i lato tego roku to dla posiadaczy Wii między innymi europejskie premiery tytułów, którymi reszta świata zdążyła się znudzić już kilka miesięcy temu. Spin-off ekstremalnie popularnej serii Namco jest jednym z nich, a jeśli wcześniej o nim nie słyszeliście, to macie pewne pojęcie o jego jakości. Mimo szumnych zapowiedzi po prostu przeszedł bez echa. Widać klątwa prześladująca wszystkich tworzących chodzone nawalanki w uniwersum znanych bijatych wciąż obowiązuje i ma się dobrze, co czyni Legends pierwszą słabą grą marki Soulcalibur. Co nie znaczy, że nie da się w nią pograć, ale sami wiecie – najwyższa półka to nie jest.

→I MŁODY I JURNY

Przygodę otwiera całkiem sympatyczne intro zwiastujące wysoko budżetowe doświadczenia, które niestety nigdy nie nadchodzą. Poza nim, fabułę popychają naprzód scenki na silniku gry oraz, niestety o wiele częściej, nieruchome sylwetki bohaterów wraz z linijkami tekstu do przeczytania. Niezbyt imponujące, ale przynajmniej dzięki temu idealnie wpisuje się w całokształt. Jeśli chodzi o samą historię to nie ma na co narzekać, biorąc poprawkę, że to tylko hack'n'slash. Protagonistą został młodziutki Siegfried, świeżo po zdobyciu Soul Egde'a, który musi zebrać brakujące części miecza, by być w stanie odeprzeć wrogów Świętego Imperium Rzymskiego. Jak głupio to teraz nie zabrzmiało, w praktyce sprawdza się jako pretekst do wyrżnięcia w pień demonicznego nasienia. Po drodze rosnący w siłę Sieg spotyka znanych z klasycznego SC wojowników, z których część zostaje jego kompanami, a reszta zasługuje jedynie na skopanie tyłka. Małym, ale jednak plusem jest możliwość wyboru, którą misję chce się wypełnić, a tym samym popchnąć odpowiedni wątek. Przy okazji da się odkryć jakiś bonus, w postaci nowej broni na przykład lub też podniesienia poziomu już posiadanej. Takich rpg-podobnych elementów nie ma zbyt wiele, a szkoda, bo być może zróżnicowałyby dość monotonną rozgrywkę polegającą bez wyjątku na przebiegnięciu z punktu A do B i wykoszeniu po drodze wszystkiego, co się rusza lub przynajmniej tak wygląda. I prościutkie zadania zręcznościowo-logiczne nie są w stanie zmienić tego obrazu.

NICZYM KSIĄŻĘ Elementy zręcznościowe w Soul Caliburze to całkiem ciekawy pomysł. Trochę zapadni, pułapek i kolców jeszcze nikomu nie zaszkodziło, o ile sterowanie i kamera spisywały się bez zarzutu. Tutaj niestety ciężko wyczuć, gdzie spadnie postać.

WIELKIE BYDLE Jak to w chodzonych slasherach bywa, także w Legendach kulminacyjnym punktem są starcia z bossami. Czasem są to wojownicy znani z serii, a czasem ogromne smoki, które wpisują się w wieloletnią tradycją: ogarnąć schemat i zaciukać bestię!

→I NIEBRZYDKIE

Jednak nawet najbardziej prymitywny slasher ma szansę na sukces, jeśli eksterminacja sprawia radochę. Tutaj niestety nie wszystko zagrało, choć przy projektowaniu sterowania wykazano się nie lada ambicją. Powiedziałbym nawet, że przekraczającą umiejętności. Ciosy wyprowadza się za pomocą wiilota: wymachy poziome za cięcia poziome, pionowe za pionowe, odpowiednio pchnięcia i tak dalej. Pomysł niezły, ponieważ sprytnie udający dokładne oddanie ruchów gracza. Podobnie ma się sprawa z gruchą, gdzie ruch w odpowiednim kierunku owocuje sidestepem. Wszystko byłoby cacy, gdyby sterowanie działało tak, jak chce tego gracz, nieco częściej niż „przeważnie". W pewnym stopniu zabawę psuje też dość wolne tempo rozwałki, ale o wiele poważniejszą zmorą jest kamera obracająca się z rekordowo niską prędkością. Jeżeli zalokujecie się na przeciwniku będącym za plecami postaci, to minie kilka dobrych sekund, zanim go w ogóle zobaczycie. Porażka.

Soulcalibur Legeds zawodzi nie tyle monotonią rozgrywki, co niedoróbkami, które razem skutecznie zniechęcają do machania przed ekranem. Zwłaszcza kiedy nie ma pewności, czy to machanie zostanie zrozumiane przez konsolę w sposób, w jaki gracz tego oczekuje. Zabawy nie uatrakcyjnia także przeciętna oprawa oraz kiepski design – bieganie po korytkach wyszło z mody jakoś w zeszłym tysiącleciu. Wystarczy powiedzieć, że leciwy Soul Calibur 2 wciąż wygląda nieporównywalnie lepiej.

Sam swego czasu wiązałem z SCL spore nadzieje, jednak teraz mogłem się na własnej skórze przekonać, że zachodni recenzenci się nie mylili: Namco nie dostarczyło nic, co wybijałoby się ponad przeciętność. A jak pokazał Suda ze swoim No More Heroes, nawet bez oszałamiającej oprawy da się stworzyć slashera, który przykuje graczy na długie godziny. Jeśli macie tamten tytuł za sobą i dalej chcecie ciąć, ewentualnie możecie dać Legendom szansę, ale nie spodziewajcie się niczego na zbliżonym poziomie. W innym wypadku, pozostaje czekać na Mad World. ■■

SWITCH Przed misjami można wybrać dwuosobowy zespół. W czasie akcji wystarczy wcisnąć przycisk, by postacie zmieniły się w locie. Pozwala to mądrze dysponować energią, a także wyprowadzać inne kombosy.

OCENA 5.9/10

+ KLIMATY CALIBURA, TROCHĘ WROGÓW DO ZACIUKANIA
– KAMERA, OPRAWA, ZBYT CZĘSTO STEROWANIE

SIEGFRIED DO TRAVISA NIE MA STARTU

Podzieleni

Jeśli jednak zainwestujecie w Legends, z pewnością warto rzucić okiem na opcję zabawy dla dwóch osób. Wprawdzie ekran dzieli się w pionie na dwie części, animacja spada do trzydziestu klatek na sekundę, a przeciętna grafika nie ładnieje, ale nie ma to jak wymachiwanie kontrolerami przed telewizorem z drugim idio... graczem. Namco przygotowało aż trzy rodzaje zabawy. W kooperacji trzeba wykonać specjalnie przygotowaną misję, co sprowadza się do wspólnego wycinania w pień. Competition to swego rodzaju wyścig, na przykład w zbieranie przedmiotów – zbierz ich jak najwięcej i zrób wszystko, by przeciwnik zdobył jak najmniej. Na końcu pozostaje Versus, czyli pojedynek na zamkniętej arenie. Niestety, obok prawdziwego Calibura nawet nie stał.

MANTA®

SATYSFAKCJA GWARANTOWANA

PADniesz z wrażenia

MM815, MM816 i MM817 - Pady:
Precyzyjne odwzorowanie efektów wibracji, 12 przycisków "fire";
Dwie dwuosiowe analogowe manetki, 3 stopniowa regulacja wibracji;
Funkcja orczyka, przepustnicy i "autofire".
Zgodny z Windows 98/Me/2000/XP.

10 YEARS MANTA

www.eMANTA.com

Finalna wersja produktu może się różnić od zdjęcia przedstawionego na reklamie.

OKAMI

STEROWANIE WIILOTEM ROBI RÓŻNICĘ

txt: MIELU

Wii

- Wydawca: Capcom
- Producent: ReadyAtDawn
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD
DESIGN

KAXI: Nintendo skąpi nowej Zeldy, na szczęście z pomocą przychodzi Capcom, konwertując jedną ze swoich najlepszych gier. I nie znaczy nic, że dwuletnią, gdyż Okami przez ten czas się praktycznie nie zestarzało, wciąż jest śliczne i grywalne. Szczególnie w tak atrakcyjnej cenie (jakieś 130 złociszy). A dla wydawcy to druga szansa, by zarobić coś na ambitnym projekcie. Szkoda tylko, że nie pokuszono się o jakieś dodatki poza sterowaniem. No nie wiem, jakiś jeden quest, galerię czy cokolwiek w tym guście. 9/10

Okami to dla mnie pierwsza gra na Wii, o której mogę z całym przekonaniem w ten sposób powiedzieć. Owszem, na PlayStation 2 bawiłem się wyśmienicie, ale dziś za nic nie powróciłbym do grania w nią na Dual Shocku. Aż dziw bierze, że Capcom czekał aż dwa lata z wydaniem tej gry na konsolę Nintendo! Okami jak żadna inna gra pasowała do nowego sposobu sterowania, a wszystko przez magiczny pędzel, taki zaczarowany ołówek pozwalający na niezwykłą interakcję ze światem gry. W dowolnym momencie zatrzymywało się zabawę, by jednym ruchem gałki analogowej namalować na przykład okrąg, dzięki czemu na niebie pojawiało się słońce i nastawał dzień. Robiąc okrąg i dodając do niego ogonek tworzyło się wybuchającą po kilku sekundach bombę, a sprawnym ruchem dało się odtworzyć zarwany most. Łatwo było sobie wyobrazić, jak dobrze w tych zadaniach spisałby się wiilot.

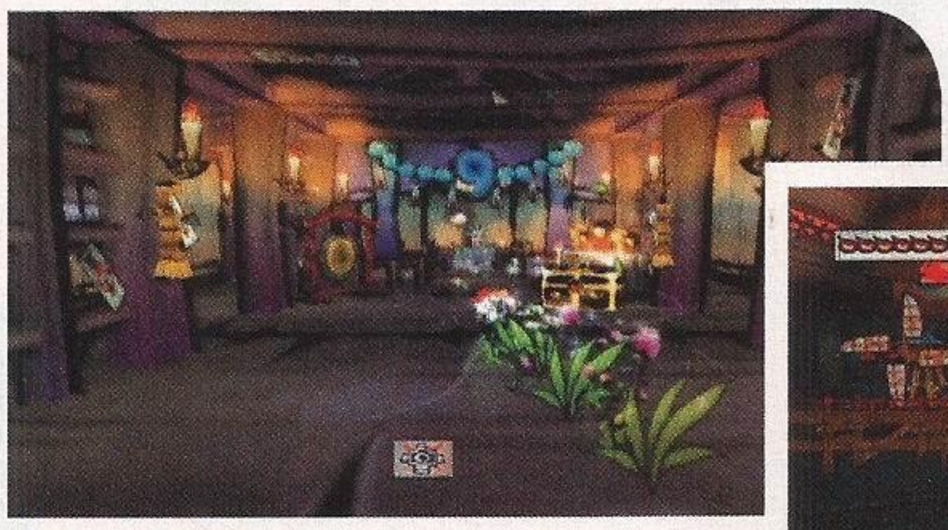
Malowanie za pomocą wiilota jest bardziej naturalne niż gałką analogową, przyjemniejsze, wygodniejsze, a przede wszystkim szybsze, przez co znacznie częściej używałem mocy pędzla. Aż żal, że gra nie była tworzona z myślą o Wii, może wtedy trzeba byłoby kreślić bardziej wymyślne kształty niż okręgi. Capcom chyba trochę zaniedbał ten temat. Można było zlecić drobne przemodelowanie mocy pędzla autorom konwersji – ekipa Ready at Dawn odpowiedzialna za genialne God of War: Chains of Olympus na PSP na pewno dobrze poradziłaby sobie z tym wyzwaniem. Niestety tak się nie stało, ale i tak w Okami gra się o wiele lepiej na wiilocie i choć namalowanie kółka sprawiało mi na początku ogromny problem, to gdy już opanowałem tę sztukę, używałem mocy bardzo często. Również podczas walk, czego raczej unikałem w wersji na PS2. Ogromną frajdę sprawia obicie przeciwnika, podłożenie mu bomby i dobicie go szybkim cięciem pędzlem. Jedyny zgrzyt pojawia się przy normalnych atakach; żeby je wyprowadzić należy delikatnie machnąć wiilotem, ale czasami w ogóle nie ma żadnej reakcji, albo gra źle interpretuje kierunek ruchu.

→I ZELDA I NIE ZELDA

Okami to gra siedząca głęboko w kulturze japońskiej. Główna rola przypadła bogini Amaterasu żyjącej w ciele białego wilka. Zwierzę potrafi gryźć, kopać, atakuje też jedną z magicznych broni (z bliska, jak również na dystans) i korzysta z mocy pędzla.

POMALUJ MI ŚWIAT Kreśląc okrąg nad martwym drzewem przywraca się je do życia. Malując półksiężyc sprowadza się na świat noc. Oczywiście nie wszystkie moce dostępne są od razu. Trzeba wracać, by wykorzystać je do zaliczenia niedostępnych wcześniej questów.

COŚ BEŁKOCZĄ Tak, jak w oryginale, postacie nie mówią, tylko bełkoczą coś pod nosem, albo piszczą. Zdążyłem się do tego przyzwyczaić już przy okazji ogrywania wersji na PS2, ale nie wszyscy łykną brak prawdziwego dubbingu. Ich problem.



MOCY PRZYBYWAJ Zadziwia mnie to, jak dobrze autorzy gry odczytali kiedy zacznę się nudzić i za każdym razem, gdy już myślałem o odejściu od konsoli, otrzymywałem nową moc, więc grałem dalej.

Najłatwiej porównać grę do Zeldy, to chyba najlepszy klon dzieła Miyamoto, a co ciekawe, stał się również inspiracją dla autorów Twilight Princess. Nie jest dziełem przypadku, że Link zamienia się w wilka.

Okami w wersji na Wii to wierna konwersja z PS2, co gwarantuje doskonałą zabawę przez kilkadziesiąt godzin spędzonych w pięknym, bajecznie kolorowym świecie; mnóstwo subquestów, ciekawą, wciągającą historię o walce Amaterasu z ciemnymi mocami, które opanowały Japonię. Niestety nie wprowadzono dodatkowych zadań, nie wydłużono w żaden sposób rozgrywki, więc jeśli graliście w przygody boskiego wilka na PlayStation 2, niczego nowego, poza sterowaniem, tutaj nie znajdziecie. Co gorsza, na przenosinach ucierpiała grafika, a dokładniej mówiąc niemal całkowicie zagubił się gdzieś specyficzny filtr nadający grze niezwykłego, jedynego w swoim rodzaju wyglądu. Wcześniej Okami wyglądało jakby namalowane zostało na papierze czerpanym, obraz sprawiał wrażenie chropowatego, a teraz jest niemal idealnie gładki. Choć jak ktoś się wysili, to ów filtr dostrzeże, delikatnie go widać, ale efekt już nie jest ten sam, co na PS2.

Nie jest to wielka strata i nikt nie będzie z tego powodu płakać, ale fakt faktem, gra powinna wyglądać lepiej, tym bardziej, że została przeniesiona na mocniejszą konsolę. Straciła jednak odrobinę swojego uroku, choć wciąż jest niezwykle piękna i bajecznie kolorowa. O grafice w wysokiej rozdzielczości nie ma mowy, ale 480p zdecydowanie wystarcza, by cieszyć oczy pięknem świata gry.

→I DO SKLEPU MARSZ

Już dwa lata minęły od premiery Okami na PS2 w cywilizowanym świecie (Europa czekała do 2007 roku), a gra nie postarzała się ani troszeczkę. Może to przez ten japoński klimat i design, któremu należy się pokłon. Wciąż w zachwyt wprawiają mnie takie proste, ale genialne patenty, jak namalowany dwiema kreskami zarys gór widocznych w oddali. Muzyka też bajeczna; egzotyczne instrumenty, spokojne, kojące dźwięki towarzyszące luźnemu biegowi. Wiecie, że kiedy Amaterasu biegnie, spod jej łap wyrastają na moment kwiaty?

Mam tylko żal do Capcomu za tę nazbyt wierną konwersję. Zabawa magicznym pędzlem byłaby przyjemniejsza, gdyby trzeba było kreślić inne wzory niż (w przytłaczającej większości) kółka. Poza tym Okami na Wii kosztuje 129 złotych, ale na PS2 jest pięć dych tańsza. Sami zdecydujcie czy warto wydać pięćdziesiąt peelenów na to, by pomachać wiilotem. ■■

OCENA 9.2/10

+ STEROWANIE WIILOTEM. NIE CHCĘ WRACAĆ DO DUAL SHOCKA
- JUŻ W TO GRALIŚMY DWA LATA TEMU. NO I W KÓŁKO TE KÓŁKA

ŚWIETNA KONWERSJA. TYLKO I AŻ

Dwa lata później

Gdyby Capcom wcześniej podjął decyzję o przeniesieniu Okami na Wii może nie byłoby narzekania na małą sprzedaż, a Clover Studio by się nie rozpadło. Internetowa społeczność graczy prosiła o wersję na konsolę Ninty jeszcze zanim gra ukazała się na PlayStation 2. Może Capcom nie chciał wydawać tego klona Zeldy bojąc się nadchodzącej premiery Twilight Princess. A może Clover, w co nie wierzę, nie potrafili porządnie skodować Wii i trzeba było czekać na zbawicieli z Ameryki, czyli studio Ready at Dawn. W końcu jednak Okami ukazało się na Wii ponad rok po europejskiej wersji na PlayStation 2. Kto nie grał, powinien ją sprawdzić. Nieczęsto na platformie, gdzie rządzi Zelda, pojawia się klon Zeldy, z którego Zelda kopiuje pomysły. Koniecznie zagrajcie najpierw w Okami, a dopiero później w Twilight Princess. Przekonacie się, że Clover odwalili kawał dobrej roboty.

PS2 To prawdziwy fenomen, że gry konwertuje się dziś z przenośnej konsoli na stacjonarną. Kiedyś było zgoła inaczej. Ale jakoś to działa.

INNOCENT LIFE

A FUTURISTIC HARVEST MOON SE

JESZCZE JEDEN I ZACZNĘ ORGANIZOWAĆ JAKIEŚ BLOKADY

txt: BLIZZ

PS2 | PSP

- Wydawca: Natsume
- Producent: ArtePiazza
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Natsume to nieduża japońska firemka, która generalnie od lat żyje z niezliczonych inkarnacji Harvest Moonów, ma swoich wiernych fanów na całym świecie i raczej nigdy nie przebije się do mainstreamu, bo niby z czym? Robochłopcem uprawiającym pole? Kto łyknie taki koncept rozrywki poza naprawdę potężnie nawiedzonymi hardkorowcami? Seria zatraciła już swój fenomen, z którego słynęła wiele lat temu. Kiedyś było fajnie, prosto i przyjemnie potaplać się w gnojówce, zasiać rzepę i podrywać panny na wiejskiej zabawie, nawet jeśli grafika była prościutka. Dziś gra wydaje się brzydka, powolna, nudna. Do roboty Natsume, narysujcie wszystko ręcznie, mangowo, w wysokiej rozdzielczości i pogadamy! 3/10

Kolejna część symulatora rolnika najpierw ukazała się na PSP, a potem skonwertowno ją na PS2. Special Edition (SE) w tytule sugeruje, że jest w stosunku do oryginału wzbogacona, ale poza encyklopedią związaną ze światem gry oraz kilka nowymi zadaniami, reszta jest toczka w toczkę taka sama. A szkoda, bo na przykład nowy schemat obłożenia pada powitałbym z radością – obecny jest dostosowany do układu PSP i autorom nawet nie chciało się zmodyfikować go, aby jakoś wykorzystać przyciski L2 i R2.

Innocent Life to futurystyczny Harvest Moon. Pokierujecie tu krokami robota stworzonego przez profesora Graina. Robot-chłopiec będzie uprawiał ziemię w celu uratowania wyspy, na której rozgrywa się akcja gry. Coś nowego? Tak, doczepiono tu jakąś cienką jak pajęczyna fabułę, ale jest ona kompletnie zbędna. Do tego dostarczana jest w okropny sposób, wszystko wlecze się jak krew z nosa, nie wiem dlaczego jeśli postacie idą gdzieś na drugi koniec wyspy i tam mają rozmawiać, to ja muszę patrzeć na ich podróż – można naprawdę usnąć przy konsoli.

Od gry na kilometr czuć, że cały przeznaczony na nią budżet wyniósł mniej więcej tyle, ile można wydać w ciągu wieczora w porządnym sushi-barze w Tokio. Grafika jest potwornie prosta, scenki przerywnikowe to jakiś śmiech na sali, fabuła bzdurna (niby robot, a sen jest mu potrzebny, jak każdemu – po jaki dzwonek ja się pytam?). Statyczna kamera ustawiona jest tak, że momentami nie widać, gdzie się idzie (na przykład pokazuje kierunek z którego przyszliśmy, a nie tam, gdzie zmierzamy). Detekcja naszych poczynań w świecie gry woła o pomstę do nieba. Jest niezależna od naszego ustawienia, a jedynie od bliskości przedmiotu (stoję na wprost pustego skrawka ziemi, chcę go podlać konewką, wduszam przycisk akcji, ale tylko dlatego, że z boku blisko rośnie krzaczek, robot sam obraca się i wyrywa chwasta – jakiś koszmar).

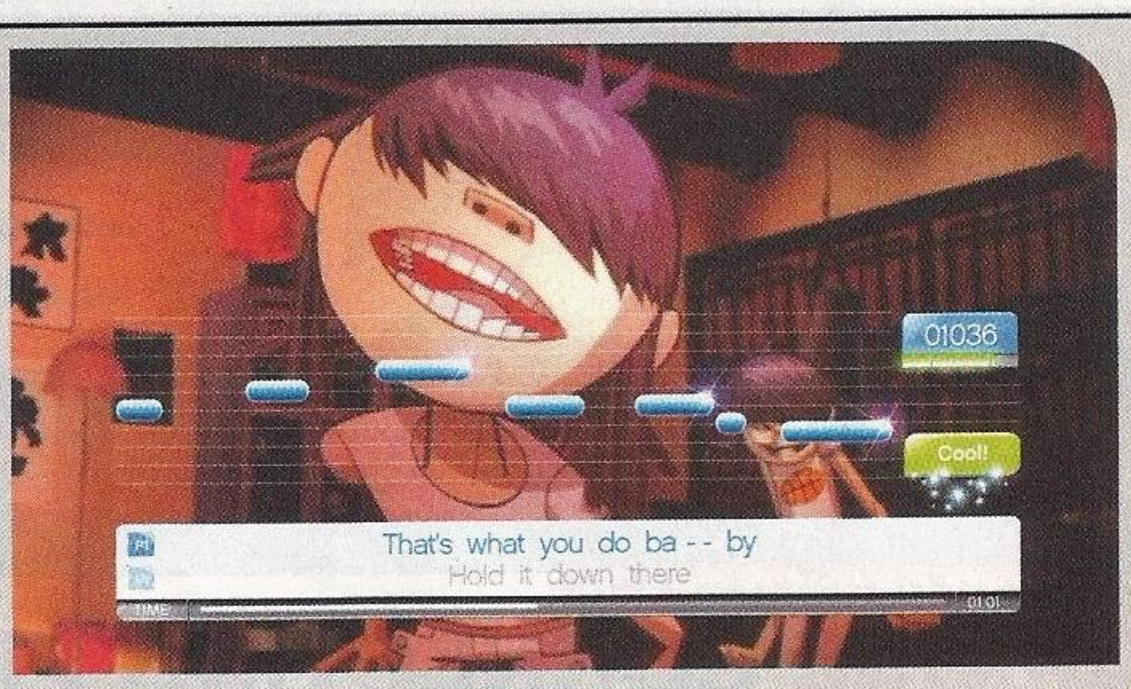
Radzę trzymać się Wam z daleka od tej gry. Bardzo lubię Harvest Moon, ale nie mogę nie zauważyć, że od kilku lat seria stoi w miejscu, a autorzy skupiają się nad tymi rzeczami, które najmniej mnie interesują, czyli fabułą i społecznymi interakcjami naszego panopka. A może nowe plony? Narzędzia? Jakieś mini-gry? Trochę kasy wyłożone na jaką-taką prezencję, bo to, co jest teraz, momentami autentycznie przeraża? To najgorszy Harvest Moon w jakiego grałem. Jeśli jesteś fanem, to masz pecha – gra jest naprawdę słabiutka. ■■

OCENA **4.2/10**

+ BARDZO NIEWIELE. JEST NA PSP, NOWA GRA NA PS2...
– PREZENCJA, OPRAWA, MAŁO ROLNICTWA W ROLNICTWIE

NIECH KTOŚ TU ZWIĘKSZY BUDŻET. SZYBKO!

PSP Widzieliśmy już ładniejsze pozycje na PSP – kilka erpegów też się znajdzie. Ale jeśli ktoś nie może żyć bez Harvest Moona... Nolajf jeden, hehe :)



SINGSTAR vol. 2

W KAŻDYM Z NAS KRYJE SIĘ SINGSTAR

txt: GULASH

PLAYSTATION 3

- Wydawca: Sony
- Producent: SCEE
- Liczba graczy: 1-2 (4)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Znacie nasze zdanie na temat SingStara – zawsze znakomicie się bawimy czy to na imprezach, czy na przeróżnych zjazdach redakcyjnych. Bardzo podoba mi się też, co tak naprawdę Sony z SingStara na PlayStation 3 zrobiło – podobnie, jak w przypadku Buzz! to Game 2.0, czyli zabawa z zawartością opracowywaną przez użytkowników. Oczywiście w tym przypadku nie w pełni interaktywna, bo własnych kawałków robić nie można, ale można za to pochwalić się publicznie swoimi wyczynami, podglądać innych i zjadliwie ich komentować. Mowa oczywiście o kapitalnym My SingStar Online. Teraz czekamy na obiecane przez SCE Polska rodzime kawałki w SingStore! 8/10

Dwa iesiące temu była polska, szalona Wakacyjna Impreza na PS2, a teraz czas na drugi wolumin SingStara na PlayStation 3. Warto zadać pytanie czy w dobie Internetu i sklepu wbudowanego do gry, pozwalającego na zakupienie nowych kawałków w cenie mniej więcej funta, jest w ogóle sens wydawać kolejny zestaw 30 piosenek na płycie Blu-ray? Najwyraźniej Sony sądzi, że penetracja Internetu wśród posiadaczy PS3 nie jest jeszcze tak wielka, by zupełnie rezygnować z pudełkowej wersji. I dobrze.

Co prawda nie narzekałem, że w Wakacyjnej Imprezie nie ma żadnych nowych mechanizmów, bo SingStar to SingStar i rządzi się swoimi prawami. Wiecie, co mam na myśli, bo nieodmiennie to samo: impreza, wiadro ponczu, telewizor z boku i radośnie wyjący do mikrofonów kolejni „artyści". To się nigdy nie zmieni, zawsze SingStar będzie najlepszym partystarterem, znacznie lepszym niż wymagające skilla i manuala gry muzyczne wykorzystujące plastikowe instrumenty. Wracając do meritum – tym bardziej ucieszyłem się z faktu, że w SingStar vol. 2 znalazło się kilka nowych rzeczy. Po pierwsze, w niektórych duetach jest teraz całkowite rozbicie wokali na dwie sekcje – np. w „California Dreamin" jeden gracz śpiewa, drugi dośpiewuje. Każdy z graczy dostaje oddzielną ścieżkę z podkreślanym tekstem, odpowiednio na górze i na dole ekranu. To fajny i potrzebny dodatek, z którego ucieszą się ci bardziej umuzykalnieni. Po drugie zaś, dla posiadaczy zarówno PS3 jak i PSP przygotowano nie lada gratkę – działa Remote Play przy łączeniu się z SingStore oraz oczywiście My Singstar Online. Już wyobrażam sobie znudzonych na wykładach czy w pracy ludzi kontrolujących własne PS3 poprzez PSPka i oglądających wygłupy innych.

Poza tym zmian brak i choć zupełnie mi to nie przeszkadza, nad jedną rzeczą boleję w dalszym ciągu: nie ma możliwości wycięcia oryginalnego wokala. Za to niezmiennie fajnie jest nagrywać występy niczego nie spodziewających się znajomych przez PS Eye, albo cykać im kamerką fotki znienacka, a potem wrzucić do netu.

Jeśli chodzi o kawałki, cóż – jak zawsze to kwestia gustu. Mi podeszły. Są i lata 70., 80., 90. i współczesne; Aerosmith, Blur, Eminem, Gorillaz, Nirvana, Radiohead, Pulp, The Cre, The Killers... Pełną listę kawałków znajdziecie tu: [**www.tinyurl.pl?B3Mert6h**]. Teraz odpowiedzcie sobie na pytanie: kupować SingStar vol. 2, czy wynajdywać nowe piosenki w SingStore i voila! ■■

OCENA **8.0/10**

+ NAJLEPSZA PARTY GAME, HARMONY DUETS, FACHOWY MY SINGSTAR ONLINE
– JAK ZAWSZE NIE MOŻNA WYCIĄĆ ORYGINALNEGO WOKALA

SĄ NOWE KAWAŁKI, CZAS URZĄDZIĆ KOLEJNĄ IMPREZĘ!

Neon

Witamy w letnim Neonie. Zagłębiamy się dalej w światy GTA i Metal Gear Solid. Sprawdzamy, jakie horrory i erpegi po tegorocznym E3 szykują nam wydawcy. Zelda w Retro, a na deserek jakże aktualny temat reklam w grach. Tym razem na tapecie gry reklamowe. Jak zawsze czekamy na Wasze teksty. [neon@neo-plus.pl]

KOBIECYM OKIEM O GRACH

GRANIE CONNECTING PEOPLE

Upragnione wakacje w pełni, część ludzi się urlopuje i nie zwraca uwagi na to, że pogoda taka sobie. Choć właściwie to żadna nowość, na Wybrzeżu od kilku lat lato mamy przez jakieś dwa, trzy tygodnie, a potem byle co, zupełnie jak teraz.

Powstaje pytanie, w co się bawić, no w co się bawić?, gdy takie badziewie za oknem i aż się człowiekowi wychodzić z domu nie chce.

Jako gracze oczywiście nie mamy z tym większego problemu. Taaaaak, nawet na wakacje często gęsto bierzemy ze sobą jakiś sprzęt – od klockowatych konsol po handheldy, a jeśli takowych nie mamy, to zawsze pozostaje jakiś wąż, czy inny bounce w komórce. Swoją drogą, to nawet jeśli nie weźmiemy ze sobą niczego do grania, w pogotowiu pozostaje masa sezonowych salonów gier. Na Wybrzeżu jest ich sporo, nawet w zapadłych dziurach coś można znaleźć. Nie ma to jak przejść się wieczorem promenadą i po drodze wstąpić na partyjkę często oldschoolowych tytułów, z którymi latami nie mieliśmy kontaktu. Inna sprawa czy w ogóle wejdziecie do takiego obskurnego lokalu, gdzie patrzyć na Was będą przekrwione oczy stałych bywalców. Wiecie, miejscowych „hardcore'owców". Prócz starych, dobrych tytułów i starych, niedobrych drani spotkać w nich można też innych entuzjastów automatów. Strasznie miło jest powspominać dawne czasy (<gładzi się po dłuuugiej siwej brodzie, której nie ma>), wymienić poglądy, różnego rodzaju doświadczenia (od starć z przeciwnikami, po starcia z czasami dobitym mocno sprzętem), czy też policytować się, kto i w co więcej kasy wrzucił, czy ile i po czym miał pęcherzy. Po tego typu pogadankach często po prostu przechodzi się do wspólnego grania lub... Na plażę podrinkować. Gracz nie wielbłąd, pić musi.

Jak wiadomo w wakacje nie wszyscy mają wolne – coraz popularniejsze są wyjazdy za granicę w celach zarobkowych. Na przykład teraz z dala od ojczyzny siedzi moja siostra i wiecie, co powiedziała? „Granie connecting people!"

Jak się okazuje, sporo osób na całym świecie gra (a to dopiero odkrycie) i zawsze bardzo chętnie o tym rozmawia, aż człowiek czuje się bliżej domu. Kiedyś na koloniach przegadałam pół nocy z Włochami o... Tekkenie 3. Kto kim grał, kto miał najlepsze osiągnięcia i kto komu skopałby tyłek. Ostatniej sprawy nie udało się rozstrzygnąć, gdyż na miejscu nie było konsoli. Ech, szkoda.

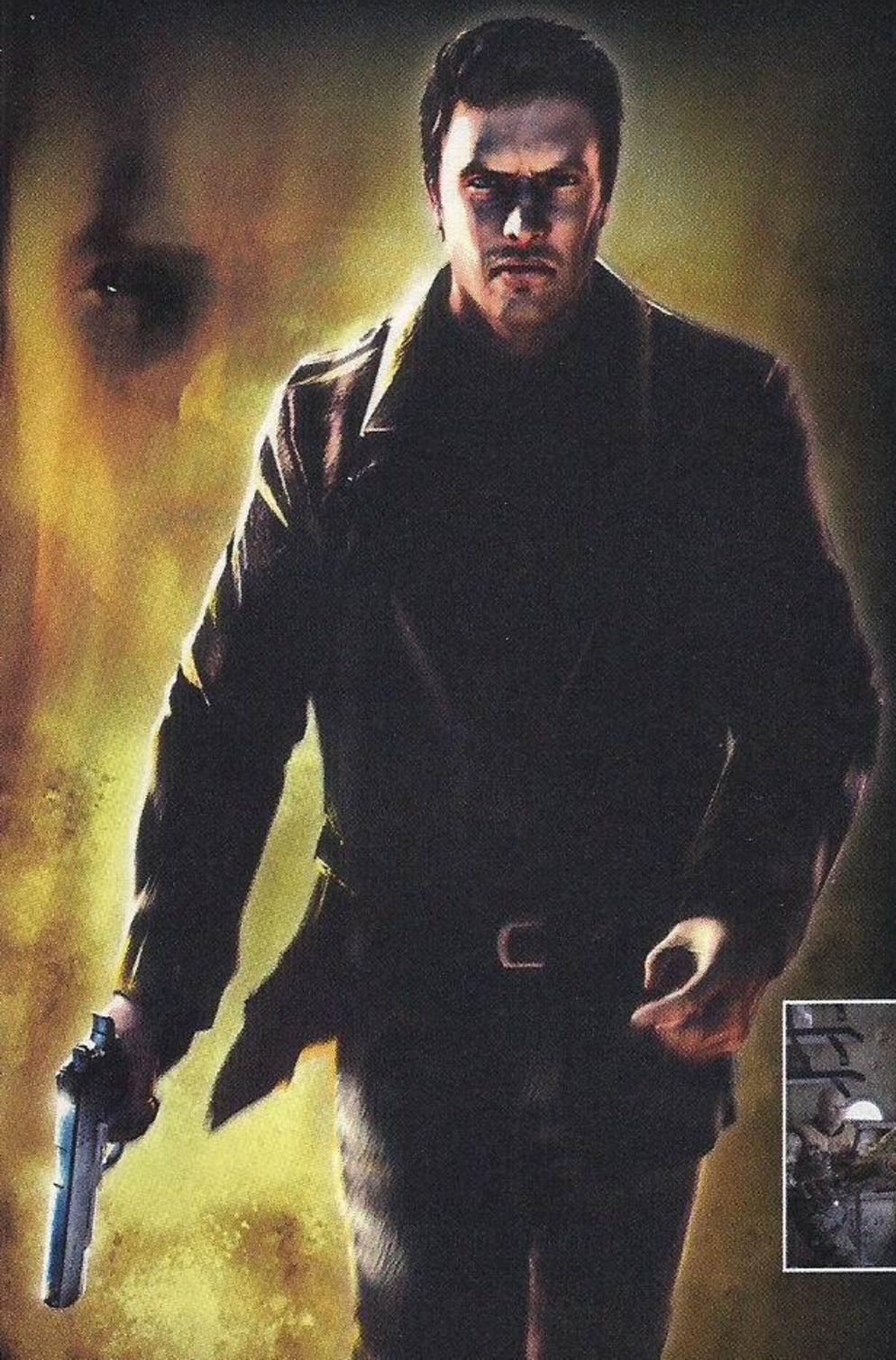
Poza tym gry to temat rzeka. Jest ich więcej niż ryb, choć nie wiem, czy więcej niż znaczków pocztowych do zbierania. Godziny gadania: „– Znasz to? – Nie, a o czym to? – A wiesz, na Xboxa, zręcznościówka....". „– A to znasz? – Noo, pewnie, dobra gra! – A jak, ponad sto godzin mam na liczniku i jeszcze się nie nudzę!". Po prostu morze możliwości. Poza tym z grami jest o tyle dobrze, że można nimi nawiązać do masy innych rzeczy: „– To drzewo wygląda jak w tej scenie Czegośtam. – Ty! Faktycznie! A ta scena była do bani. – No co ty, mnie się podobało".

Lady Luck udało się pogadać z pewnym gościem przez kilka dobrych minut o HALO, w które nie grała, tylko dlatego, że jakiś dzieciak – obozowicz (LL właśnie gotuje kolacje dla pięciuset osób na obozie... I pozdrawia.) włożył na łeb hełmofon i wyglądał jak Master Chief. Potem rozmowa zeszła na temat Devil May Cry, w którego z kolei koleś nigdy nie pykał. Przyjemne z pożytecznym – rozmowa o pasji (przecież tym granie dla wielu z nas jest), wymiana doświadczeń i nieustanne dowiadywanie się ciekawostek o tytułach, które teoretycznie ograliśmy na wszelkie możliwe sposoby.

Nie od dziś wiadomo, że światek grającej społeczności jest nieco podzielony. A to Xboje, a to Sonyboje i takie tam inne dziwadła. Jednak, po pierwsze, nie zawsze ktoś, kto w sieci zieje nienawiścią do danego obozu, w realu jest taki sam, a po drugie, jeśli wymiana zdań nie idzie, najlepiej zgrabnie zmienić temat i pogadać o innej grze. Przykłady znajomości, które zaczęły się od zwykłej gadki o graniu można mnożyć w nieskończoność. Nie chodzi tu nawet o jakieś internetowe miłostki, czy inne dziwne rzeczy.

Gry to nie tylko suchy internet, czy ciemna nerdowska kanciapa z okularnikiem, który słońca i ludzi nie oglądał od wielu dni. Ale to przecież wszyscy wiemy. Tak jak to, że granie po prostu rządzi!

■■ **Kleksandra**



ROBERT LUDLUM'S
THE BOURNE CONSPIRACY™

KONKURS!

Odpowiedz na dwa pytania i zgarnij nagrodę!

1. Saga o Jasonie Bourne doczekała się przeniesienia na srebrny ekran. Ile filmów kinowych nakręcono do tej pory?

2. Kto zagrał głównego bohatera w tych filmach?

Na odpowiedzi na kartkach pocztowych bądź emailem (konkurs@neo-plus.pl) czekamy do końca sierpnia.
Nasz adres: NEO PLUS, Ottawy 11, 05-500 Piaseczno

DO ZGARNIĘCIA

3 x gra THE BOURNE CONSPIRACY na Xboxa 360

2 x gra THE BOURNE CONSPIRACY na PS3

Sponsorem nagród jest firma CD Projekt sp. z o. o.

RPGAMER

CO NOWEGO W MAGICZNYM ŚWIECIE RPG?

Na bok przydługie wywody i gładzenie siwej brody. Nadeszło E3 i informacje o nowych grach, numer pęka w szwach, jest tyle nowości, że nie wiemy, gdzie to wszystko upchnąć... A nie, to nie ta bajka. Jak przeczytacie, E3 wcale nie było takie wesołe dla miłośników japońskich erpegów. Co myślicie? Dajcie znać. **rpgamer@neo-plus.pl // Scorpio & Mielu**

Na początek, wybaczcie nieobecność w zeszłym miesiącu. Każdego w końcu dopada choroba zwana wakacjami. A teraz już przyjrzyjmy się kondycji RPG po E3. Wszystkie informacje zebrane do kupy dają do myślenia. Powiem to otwarcie już teraz: jest źle, ale nie beznadziejnie.

JRPG NA E3, CZYLI NIC ŚMIESZNEGO

Tegoroczne E3 nie zaskoczyło niespodziankami, pokazami wielkich hitów, zwalającymi z nóg zapowiedziami czy trailerami/teaserami wiercącymi w czaszce sporej wielkości otwory. Dla krótkiego przypomnienia, dzięki któremu będziemy mogli przeanalizować zmiany i trendy, rok temu na ochłapie, który pozostał z wielkiej wystawy, jaką niegdyś było E3, panowało Square-Enix, a kieszonsolki jako platformy do jRPG rosły w siłę. W tej chwili, po przekopywaniu się przez setki świeżych informacji, mogę podsumować E3 tymi słowami: to samo, co w zeszłym roku, ale o wiele nudniej. Co gorsza, bardzo ciekawe nowe informacje wypłynęły z wielu firm jeszcze przed E3, obniżając rangę wystawy. Przynajmniej w oczach miłośnika japońskich erpegów.

PECHOWA TRZYNASTKA

Dla Sony oczywiście. Po E3 niewątpliwie najwięcej dyskutowano na temat zwiastuna **Final Fantasy XIII** pokazanego na konferencji Microsoftu. Kolejna gra z serii Final Fantasy i to nie żadna lipa pokroju Crystal Cronicles, zostanie wydana na Xboxa360? Wiadomość ta wstrząsnęła konsolowym światem. Sony traci kolejnego exclusive'a, a główny nurt serii staje się multiplatformowy. Tylko w Japonii trzynastka pojawi się wyłącznie na PS3, ale na tamtejszym rynku Xbox 360 i tak praktycznie w ogóle się nie liczy.

Jak można umotywować zmianę polityki Square Enix? Prosto – widocznie Sony nie zapłaciło wystarczająco dużo, by zapewnić grze status exclusive'a, a SE dobrze wie, że baza użytkowników PS3 jest wciąż za mała w porównaniu z liczbą posiadaczy Xboxa 360. Z marką Final Fantasy PlayStation 3 zostaje związane tylko przez **Final Fantasy XIII Versus**, które wciąż zmierza wyłącznie na konsolę Sony. Gry nie pokazano na wystawie, podobnie jak innych tytułów z Fabula Nova Crystalis. Samemu FF XIII towarzyszył nowy trailer, ale nie zdradził zbyt dużo nowego. Oczywiście żadnych fragmentów samej gry nie pokazano. Czy ona w ogóle istnieje?

ŚWIAT JEST KWADRATOWY

Square Enix nie tylko zarządziło najważniejszą wiadomością E3 2008, ale brylowało wśród wystawców pokazując dość szeroką gamę tytułów. Z grywalnych pozycji przygotowywanych na duże konsole pokazano tylko Infinite Undiscovery (szerzej o tej i kilku innych grach pisaliśmy w poprzednim numerze NEO+). Na Nintendo DS można było pograć w remake **Final Fantasy IV**, **Dragon Quest IV** oraz... **Chrono Trigger**!

Z pozycji niegrywalnych zaprezentowano **Last Remnant** na X360, PS3 i PC oraz trzy gry z serii **Star Ocean: Last Hope** (X360), **First Departure** (PSP) i **Second Evolution** (PSP). Trafił się nawet jeden tytuł na iPoda. Ta nowa gałąź rynku rozwija się powoli, ale jednak, a Square Enix wspiera ją grą z gatunku tRPG – **Song Summoner**. W tej pozycji armie zostaną stworzone z utworów umieszczonych w pamięci iPoda.

NA BEZRYBIU I RAK RYBA

Najgorszy w tym jest fakt, że jeśli chodzi o znaczące wieści dotyczące gatunku jRPG, artykuł ten mógłby już się zakończyć. Namco, Atlus, nawet Nippon Ichi nie pokazali żadnych interesujących tytułów, nie ujawnili ciekawych informacji, nie przemycili nowych wieści. Pozostaje połów wśród mniejszych ryb, których normalnie nikt, nigdy, by nie zauważył: XSEED zaprezentowało jRPG akcji w stylu Diablo – **Valhalla Knights 2** na PSP. Twórcy zwracają głównie uwagę na olbrzymią ilość przedmiotów, a przez to możliwość tworzenia niepowtarzalnych postaci. Drugą grą było **Little Kings Story** na Wii, czyli mieszanka Pikmina (GCN) i FF: My Life as a King (WiiWare). Obie gry zapowiadają się dość przeciętnie i tak też były prezentowane.

Zapowiedziano także **Eternal Sonata** na PS3 i zdradzono, jak będą wyglądać ekskluzywne dodatki dla tej konsoli: dwie postacie Serenade i Crescendo, nowe lochy i stroje, dodatkowe scenki przerywnikowe oraz zakończenie.

Najważniejsze dla maniaka jRPG były najnowsze gry z serii Tales of ... W formie grywalnej zaprezentowano zarówno **Tales of Symphonia: Dawn of the New World** (druga część ToS) na Wii oraz **Tales of Vesperia** na X360. Fani kreski Fujishimy i baśniowych światów nie powinni czuć się zawiedzeni.

ZACHÓD MÓWI: JEST DOBRZE

Nie popadajmy w depresję, jRPGi może nie dały o sobie znać, ale za to konsole coraz solidniej obsadzane są grami RPG z zachodnich rynków i bynajmniej nie chodzi o byle konwersję pokroju Obliviona. Oto kolejny znak czasów – jRPG cichną, ale cała gałąź RPG nie usycha, lecz rośnie w inną stronę. Silicon Knights pokazywało swoje **Too Human** (X360), SEGA uderzyła z **Alpha Protocol** (X360, PS3), erpegiem w stylu Mass Efect umieszczonym w naszej rzeczywistości, Codemasters chwaliło się **Rise of Argonauts** (X360, PS3), a gwiazdką i wisienką na torcie okazał się **Fallout 3** (X360) od Bethesdy. O każdej z tych gier w prasie, na forach i w branży mówi się o wiele więcej, niż o dowolnym nadchodzącym jRPG. To właśnie one mają teraz siłę przebicia, oddziałują na wyobraźnię i pobudzają do dyskusji. Widać to choćby w NEO+, gdzie o każdej z tych pozycji w ostatnim czasie były dość spore artykuły. Czy zatem właśnie na tym E3 powoli przeważa się szala na korzyść zachodniego podejścia do RPG? Brak systemów turowych podczas walk (a przynajmniej inna ich forma), brak niewidzialnych przeciwników co kilka kroków, bohaterowie nie będący nastoletnimi bishonenami z ogromnymi mieczami... Wygląda na to, że gracze powoli „dorastają i poważnieją". Zamiast baśniowych światów i zakręconych przygód, dla których najlepsze określenia to „miłe" i „fajne" wybierają poważne klimaty. W dodatku coraz bardziej widać, że nie jest to tymczasowa moda, a powrót odbiorców do wizji RPG z zachodnich ziem.

Final Fantasy XIII

Valhalla Knights 2

Star Ocean Second Evolution

WYPADA W KOŃCU SPOJRZEĆ PRAWDZIE W OCZY – JRPG POWOLI PRZESTAJĄ BYĆ JEDNYM Z GŁÓWNYCH GATUNKÓW KONSOLOWEJ ROZRYWKI.

I COŚ PONADTO

Sony wypuściło garść informacji na temat **Free Realms**. To MMORPG zorientowany na mini-gry oraz rodzinną zabawę. Gra ukaże się na PC, ale zmierza również na PS3, co z miejsca sprawia, że tytuł ten staje się ciekawy – na konsolach wciąż gości mało MMO, a od czasu FFXI niewiele dzieje się w temacie. Czy FR zapoczątkuje zmasowany atak producentów MMO na konsole? Na pecetach ten rynek rozwija się prężnie, czemu nie miałby u nas?

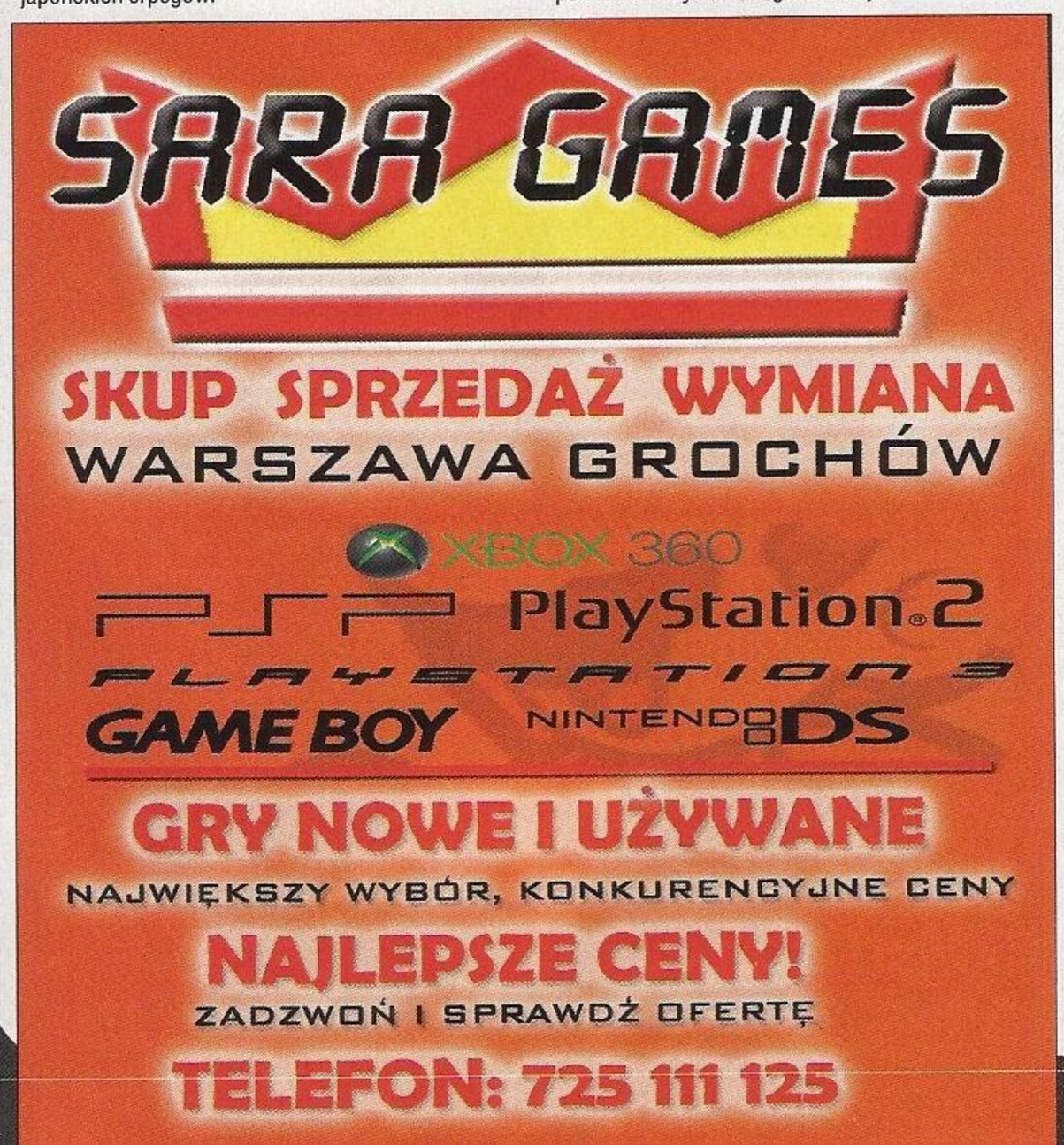
Natsume zaprezentowało trzy gry ze swojej flagowej serii opowiadającej o żywocie rolnika. Zarówno **Harvest Moon: Island of Hapiness** (DS), **Harvest Moon: Tree of Tranquility** (Wii) czy **Rune Factory 2: A Fantasy Harvest Moon** (DS) były prezentowane w wersji grywalnej pozwalając pobawić się każdemu chętnemu. Z owego trio najlepiej i najmilej prezentował się offspin serii umieszczony w realiach fantasy.

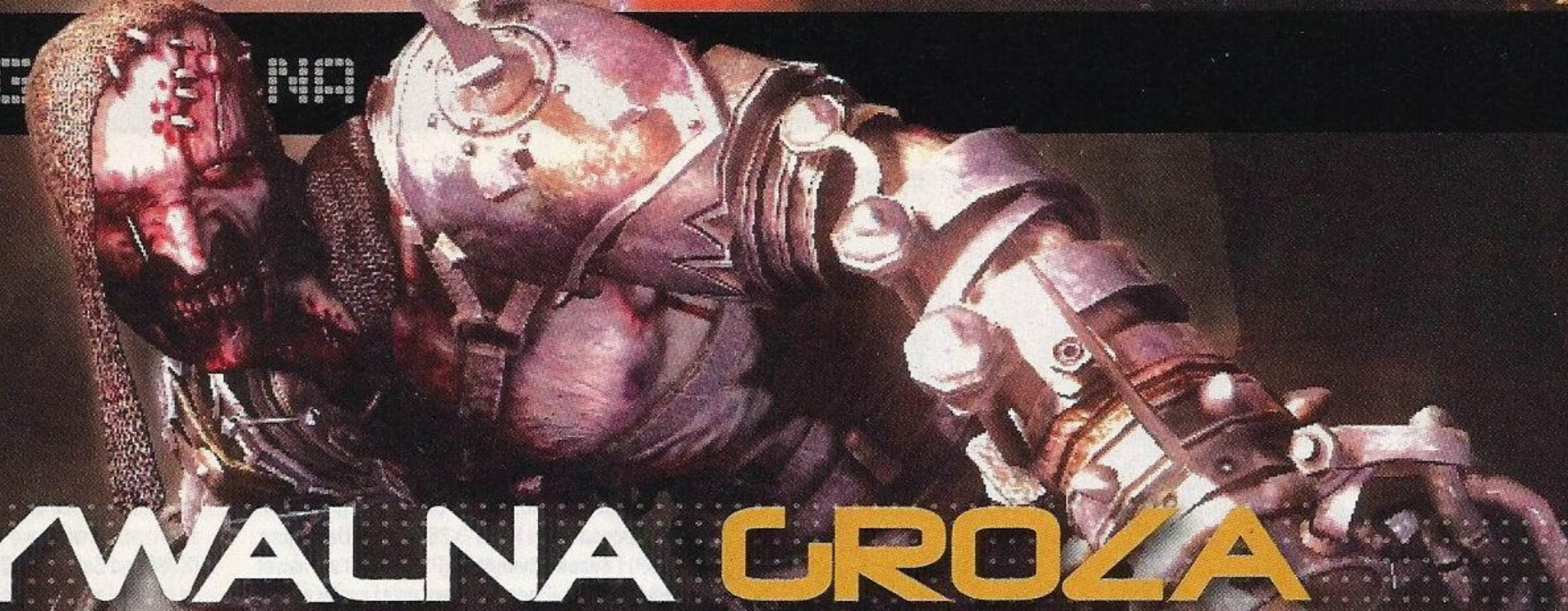
Powyższa lista zaprezentowanych tytułów jRPG nie może wzbudzać pozytywnych emocji. Prawie wszystkie gry zostały zaprezentowane bądź zapowiedziane już wcześniej. W dodatku te największe i najbardziej oczekiwane albo nie pokazały niczego nowego, albo są już tak wiekowe, że ich pojawienie się na wystawach nie wzbudza większych emocji. Wypada w końcu spojrzeć prawdzie w oczy – jRPG powoli przestają być jednym z głównych gatunków konsolowej rozrywki. Wraz z przeskokiem na nowe konsole usuwają się w cień innych gatunków, tak jak kiedyś spotkało to mordobicia. Co prawda nic nie pokazały firmy Atlus (czekamy na wieści o **Persona 4**) i Nippon Ichi, ale – no właśnie – nie pokazali, więc nie mają czym się chwalić. Nie skorzystali z okazji i z tego powodu krajobraz po E3 to flauta z zerowymi podmuchami świeżości. Nawet kieszonsolki zeszły do defensywy.

CO DALEJ JAPONIO?

A gdzie w tym wszystkim jRPG? Pozostanie i będzie silne, ale najpewniej już głównie w rodzimej Japonii i Azji. Świadczy o tym także kolejna optymistyczna gwiazdka – gros wydawców zapowiedziało przedstawienie swych jRPGów na TGSie. Najpewniej wtedy też mocno zaatakuje Square Enix oraz wszystkie firmy nieobecne na coraz słabszym E3. Nie zmienia to jednak faktu, że rynek gier RPG na konsole przechodzi poważną ewolucję. Czy jest to spowodowane trudnością w okiełznaniu nowych konsol, coraz większymi kosztami produkcji na owe sprzęty (co tłumaczy nagłą popularność PSP i DSa wśród producentów), rosnącym znaczeniu korporacji i ich podejścia do rynku, czy zmianie w podejściu samych graczy? Czas pokaże.

Tak mniej więcej dziś wygląda sytuacja jRPG na konsolach. Jak naprawdę przedstawia się kondycja tego gatunku gier przekonamy się podczas październikowego Tokyo Game Show. Może okaże się, że wcale nie jest aż tak źle, czego bardzo byśmy Wam i sobie życzyli. ■■ **Scorpio**





GRYWALNA GROZA

Jak zapewne zauważyli co bardziej spostrzegawczy z czytelników, w ostatnich numerach Grozy nie było. Podjęliśmy z szefostwem męską decyzję, że rubryka będzie się ukazywać wówczas, gdy nazbiera się nieco materiału.

//DrMax / *groza@neo-plus.pl*

A jako że jesteśmy już w za półmetkiem 2008 roku i – gdy piszę te słowa – w trakcie E3, warto przyjrzeć się temu, czym jak dotąd próbowali nas straszyć producenci i co jeszcze mają w zanadrzu. Rok powitał nas głośnym, ładnie wyartykułowanym BU! pod postacią drugiej części Condemned. Sequel w udany sposób rozwinął ideę poprzednika, dodając nowe, ciekawe pomysły i dostarczając graczom wysokiej klasy ciarów na plecach. Na kolejny duży tytuł z gatunku czekać przyszło do czerwca, a jak się (nie) udał – mogliście się dowiedzieć z ostatniego numeru. Mowa oczywiście o Alone in the Dark, w całym jego niedopracowanym i frustrującym majestacie. No tak, ale... Co z resztą?

Autorzy od dłuższego czasu kuszą zapowiedziami kilku(nastu) obiecujących gier, a tu siedem miesięcy minęło jak z bicza trzasnął i jakoś wysypu nowych produkcji nie widać. Na szczęście mamy E3, imprezę dzięki której można utwierdzić się w przekonaniu na co czekać warto z zaciśniętym tym i owym, a co można potraktować co najwyżej lekceważącym odgłosem gastrycznym. Zmierzmy tętno kilku ciekawie zapowiadającym się produkcjom, w których nadal grzebią ich twórcy, od czasu do czasu zanosząc się histerycznym rechotem.

SILENT HILL HOMECOMING

CICHE WĄTPLIWOŚCI

Kolejne wystawy i kolejne pokazy kolejnego Silent Hill. I muszę przyznać, że bynajmniej nie udało im się zmniejszyć mojego sceptycyzmu. Nie żebym spodziewał się kiepskiej gry – Amerykanie, z typowym dla siebie pragmatyzmem, naprawili większość niewygodnych i głupawych rozwiązań powodujących niepotrzebną (a może właśnie konieczną?) frustrację w poprzednich częściach. W końcu mamy ruchomą kamerę zainstalowaną po ludzku za plecami bohatera, wygodny inwentarz i porządny silnik fizyczny. Bez wątpienia SH: Homecoming zapowiada się na porządny, grywalny horror. Nie zapowiada się natomiast na specjalnie dobrego Silent Hilla. Amerykanie z każdą kolejną pokazówką udowadniają, że niespecjalnie czują specyfikę serii, przez co – obawiam się (nomen omen) – że gra specjalnie nas nie nastraszy, a już na pewno nie poruszy. Ot, drobny przykład: nieodzowna scena w windzie oplecionej zardzewiałą siatką. Naprawdę tak trudno pojąć, że dużo bardziej działające na wyobraźnię, a przez to przerażające, byłoby gdyby potwory tylko obserwowały nas zza niej? Urok oczekiwania i takie tam. W SH Made in US oczywiście potworki zaczynają natychmiast przebijać się przez ogrodzenie i, za przeproszeniem, szarpać bohatera. Nie tędy droga do cichego miasteczka. Ale do popularnego horroru – całkiem możliwe.

PRZESTRZEŃ WIDZĘ

Coraz lepiej natomiast prezentuje się wynalazek pań i panów z EA, zatytułowany Dead Space. Co prawda z wrodzonej ostrożności nie rezygnuję do końca ze sceptycyzmu – przeciwnicy nadal wyglądają jak odrzuty z „Coś" Johna Carpentera – ale kolejne ujawniane szczegóły powoli przekonują mnie do tej gry. I nie mówię tu tylko o fajnym, holograficznym inwentarzu czy gloryfikowanym mechanizmie kontrolnego szatkowania potworów. O dziwo, Dead Space ma mieć też scenariusz, i to – o zgrozo – ma on wzbudzać w grającym... pełna napięcia pauza... emocje! Zobaczymy na ile autorzy wywiążą się z tej obietnicy, fakt faktem, że ostatnie trailery, skupiające się właśnie na klimacie beznadziei i zgubionych bliskich głównego bohatera, robią nad wyraz dobrze. Ach, wypada też docenić fakt, że w końcu ktoś wpadł na genialny pomysł, iż Quick Time Eventy nie muszą sprowadzać się do machinalnego wciskania przycisków i mogą po prostu pozostawiać graczom pewną kontrolę nad postacią. Patrz: choćby scena, gdy nasz bohater ciągany jest za nogę przez wielką mackę, może jednak nadal w pewnym stopniu się ostrzeliwać. To może być dobra gra.

CZTERY MARTWE NA LEWO

Niezły wysyp materiałów zaoferowali twórcy Left 4 Dead i trzeba przyznać, że gra zapowiada się coraz bardziej smakowicie. Ale nie oszukujmy się – potrzeba niezłego antytalentu, żeby skrewić multiplayerową rozwałkę z zombiakami i broniącymi się przed nimi ludźmi w rolach głównych. Tym niemniej, autorzy wyraźnie starają się dopieścić swoje, nie najpiękniejsze może, dziecko. Aspekt kooperacji jest odpowiednio mocno zaakcentowany, co ciekawe – nie tylko poprzez wspomaganie partnera przygwożdżonego przez hordę zombie, czy jego późniejszą resuscytację, ale też np. przez podanie pomocnej dłoni kumplowi, któremu zdarzyło się osunąć z dachu budynku i czeka na ratunek dyndając sobie na krawędzi. Ciekawe tylko jak będzie to wyglądało z perspektywy nieumarłych zgnilków. Ponadto dobre wrażenie robi dopasowująca się do sytuacji muzyka, po której można wręcz orientować się w rozwoju sytuacji (np. że do rozgrywki właśnie włączył się Tank – zombie o posturze kilkunastu zlepionych ze sobą Pudzianów). Zachowajmy optymizm towarzysze – będzie zabawnie.

5

Oczywiście najbardziej oczekiwanym i najgorętszym horrorem E3 pozostaje piąta (według widzimisie autorów, bo tak naprawdę to pewnie z dwudziesta piąta) odsłona Resident Evil. Największą nowinką ostatniego czasu jest fakt, że RE5 będzie grą kooperacyjną. Tak, tak, całą grę pokonać będzie można we współpracy z kolegą lub koleżanką, tudzież – dzięki dobrodziejstwom PSN i Live – podejrzanie sapiącym nieznajomym zza oceanu. Jeden gracz wcieli się w rolę znanego wszem i wobec Chrisa Redfielda, drugi zaś wskoczy w ponętne kształty niejakiej Shevy Alomar. Współpraca nie będzie się ograniczała do wzajemnego osłaniania sobie czterech liter przed atakami afro-zombiaków, w grze znajdzie się miejsce także na typowo kooperacyjne zagrywki w rodzaju przerzucenia drugiej postaci przez rozpadlinę i inne warianty drużynowego radzenia sobie z przeszkodami terenowymi. Oczywiście dla elementów aspołecznych w rodzaju niżej podpisanego udostępniony zostanie też tryb dla pojedynczego gracza – wówczas kontrolę nad panią Alomar przejmie sztuczna ćwierćinteligencja. Miło, że Capcom nadal próbuje urozmaicać swą serię, bo – nie ukrywajmy – mogliby wydać klona RE4 z dodanym słoneczkiem i ładniejszą oprawą, a ludzie i tak napalaliby się jak szczerbaty na suchary. Cóż, czekamy na kolejne wieści.

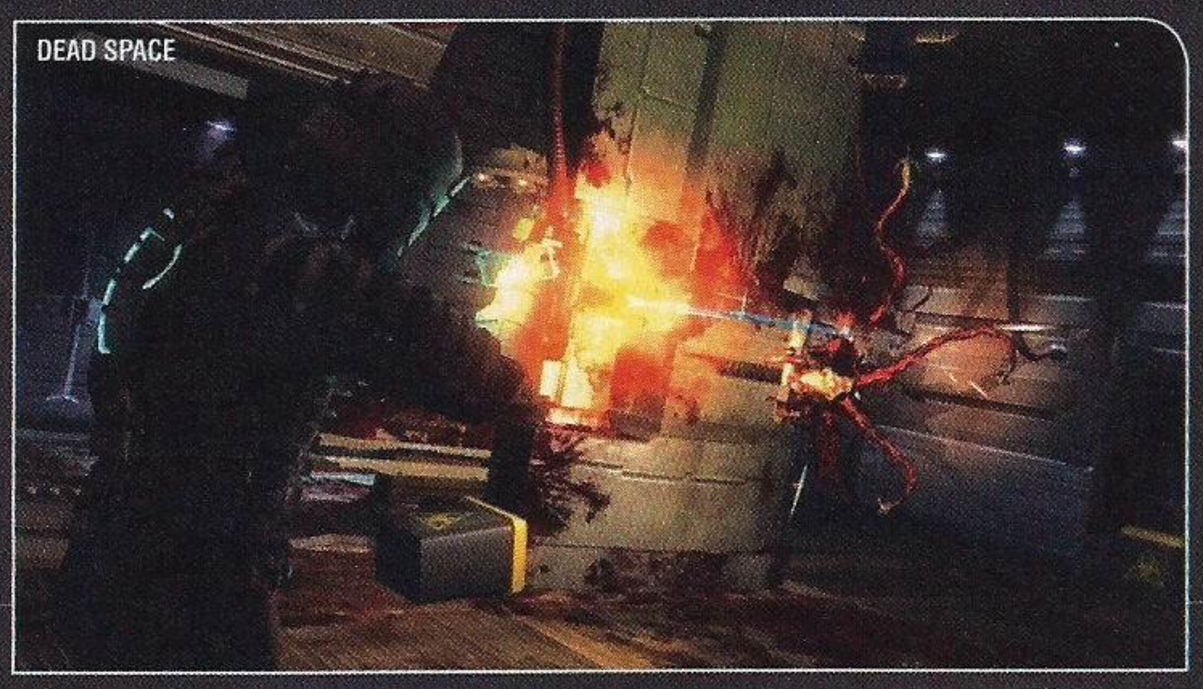
ET CETERA

To oczywiście nie wszystko czego możemy się spodziewać w nadchodzących miesiącach. Wśród innych ciekawie zapowiadających się plugastw ponownie wymienić warto kontynuację F.E.A.R. pod niezmiennie bezpłciowym tytułem Project Origin. Wygląda na to, że gra zmierza w podobnym kierunku co Condemned 2, czyli sporego urozmaicenia rozgrywki w stosunku do swej poprzedniczki. Zróżnicowane poziomy, przeciwnicy, techniki straszenia, sekwencje z pojazdami w roli głównej... Wygląda na to, że nudno nie będzie. Bogiem a prawdą, naprawdę się to przyda – ciężko byłoby znieść kolejne kilkanaście godzin szwendania się na przemian po identycznie wyglądających biurach, identycznie wyglądających kanałach tudzież dla odmiany magazynach. Nie wypada też zapominać o Fatal Frame: Mask of the Lunar Eclipse, reprezentującą praktycznie nie występujący w przyrodzie gatunek horrorów na Wii. Cykanie fotek wiilotem to jedno, ale także oprawa gry sprawia miłe wrażenie – tonacja ograniczona praktycznie do dwóch kolorów i umiejętne tuszowanie ograniczonych możliwości konsoli Nintendo. Może być przyjemnie – jak bardzo, Japończycy przekonają się już tego lata, biali barbarzyńcy prawdopodobnie obejdą się smakiem aż do przyszłego roku. Ostatnią warłą wzmianki produkcją jest Siren: Blood Curse, czyli po prostu remake budzącej niegdyś dość skrajne uczucia Forbidden Siren. Zamerykanizowana fabuła, niebrzydka oprawa i dopracowane sterowanie ma pozwolić nam zapomnieć, że ktoś wciska nam czteroletnią grę jako świeżynkę. Czy to wystarczy? Przekonamy się zapewne lada tydzień.

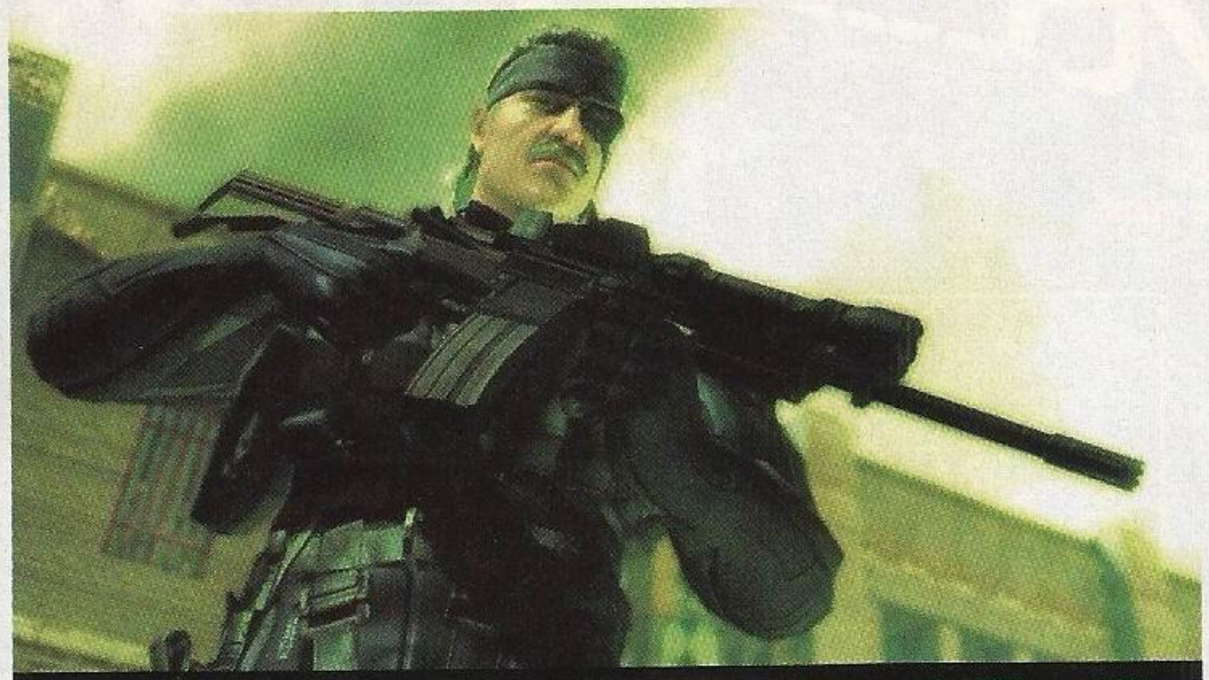
To tyle na dzisiaj. Kolejnej odsłony spodziewać się możecie kiedy w końcu któraś z wyżej wymienionych gier łaskawie zląduje na półkach sklepowych. Tudzież, kiedy znajdę coś na tyle ciekawego, że warto będzie się z Wami podzielić. Albo dostanę ataku wrodzonej grafomanii. Kiedy to będzie, to już tylko Wielki Cthulhu, niech będzie chwała jego mackowatości, raczy wiedzieć. Na razie zaś – do zaryczenia kiedyś, w mrokach przyszłości. ■■

GDZIE JEST ALAN KIEDY ŚPI?

Największym jak na razie nieobecnym tegorocznego E3 pozostaje czarny koń ze stajni Remedy Software, czyli już-już-ponoć-prawie-skończony Alan Wake. Biorąc pod uwagę, że autorzy nie pokazali ani skrawka gry od ładnych kilku (-nastu?) miesięcy, jednocześnie zapewniając że gra zerwie nam mózgoczaszki czy jakie tam straszne rzeczy mają w zwyczaju robić dobre gry i że ukaże się „gdy będzie gotowa", sprawa wygląda niespecjalnie różowo. Niestety, Alan zaczyna objawiać pierwsze stadia schorzenia znanego jako Syndrom Duke Nukem Forever. Pozostaje mieć nadzieję, że absencja tej ambitnej w założeniach gry wynika li tylko z faktu, że Microsoft nie chciał, by zginęła w powodzi nowości zalewających hale E3. To już lekkie „myślenie życzeniowe" ale lubię być dobrej myśli w kwestiach tak świetnie zapowiadających się tytułów. A nuż Malimiętcy zrobią nam niespodziankę i jeszcze tego lata pokażą nam nowe materiały. Albo – o zgrozo – skończoną grę. Pozostaje mieć nadzieję. Nikłą, ale jednak.



DEAD SPACE



PROJEKT MGS

SOLIDNY WĄŻ KONTRA RESZTA PODŁEGO ŚWIATA

Projekt MGS powraca, ekipa Zanzibaru już ograła MGS4, mamy nadzieję, że Wy również. Jeśli nie, uważajcie, bo na pewno natraficie w tekście na spoilery. Ale zaraz, zaraz. Czytacie Projekt MGS a wciąż nie graliście w MGS4? Nadrabiajcie zaległości! [www.metalgearsolid.us] // mielu@neo-plus.pl

Obiecywano, że czwarta odsłona serii rozprawi się ze wszystkimi fabularnymi wątpliwościami. Miały wyjaśnić się wszystkie wątki. Czy tak rzeczywiście się stało? Odpowiedź została udzielona w iście kojimowskim stylu, gdyż niby wszystko już wiemy, ale tak naprawdę wciąż pozostaje sporo niejasności.

ZMIANY W SERII

Kojima nagiął wiele faktów, by zakończyć historię Snake'a. Najlepszym przykładem są Patrioci. Zdziwiliście się, że pod koniec „czwórki" brakowało wzmianek o dwunastoosobowym Komitecie Mędrców oraz blisko dwustuletniej tradycji korumpowania i manipulowania ludźmi? Te środki służyły do osiągania niecnych celów organizacji, właśnie tak przedstawiano Patriotów w MGS2. Ta koncepcja legła w gruzach już po prezentacji Filozofów. Korzenie powstania tej organizacji do dziś są owiane tajemnicą, choć jeszcze w Snake Eater kazano nam wierzyć, że Patrioci to spadkobiercy amerykańskiego oddziału Filozofów. Znów jednak Kojima nie pozostawił w spokoju już postawionych fundamentów i w końcówce Portable Ops dał do zrozumienia, że Patrioci to nie reinkarnacja Komitetu Mędrców z lat trzydziestych ubiegłego stulecia, lecz zupełnie nowa grupa, która po trupach Filozofów wspięła się na szczyty władzy. Właśnie do tej historii odnosi się MGS4 zrywając związki z tym, czego dowiedzieliśmy się w drugiej i trzeciej odsłonie serii.

Idąc tym tropem, wątpliwości budzi persona Liquid Ocelota. MGS4 przedstawia ruskiego kowboja jako członka Patriotów, który także przyczynił się do ich upadku. Nietrudno zauważyć, że koliduje to z tym, co można zobaczyć w Synach Wolności. Tam rewolwerowca przedstawiono jako pełnego zajadłości aparatczyka organizacji, która nie do końca mu ufa, bo nie zdradza nawet umiejscowienia swej siedziby. Dlatego też Liquid w końcówce MGS2 nie mógł się z nimi ostatecznie porachować. Można zarzucić, że przecież Ocelot „udawał", ale znów nie tłumaczy to głosu Liquida, nieobecnego zresztą w MGS4, co tylko potwierdza, że w czasie powstawania drugiej części Kojima nie myślał o tym, jak dalej rozwinąć tę historię.

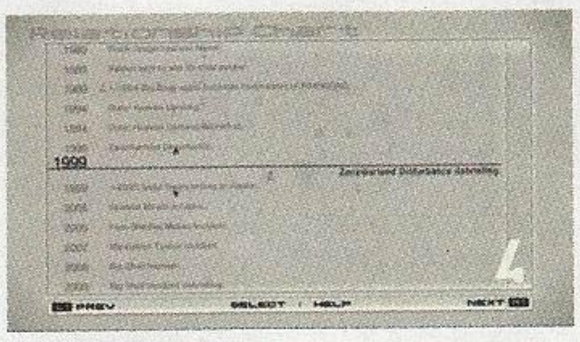
Dość banalnie została wyjaśniona kwestia nieśmiertelności Vampa. Pytanie tylko, czy stojące za tym nanomaszyny miały także odpowiadać za magiczne umiejętności tej postaci, typu bieganie po wodzie, zdolność przetrwania w basenie o wysokim stężeniu tlenu czy ostatecznie obniżona temperatura ciała Vampa? Pewnie nigdy się tego nie dowiemy.

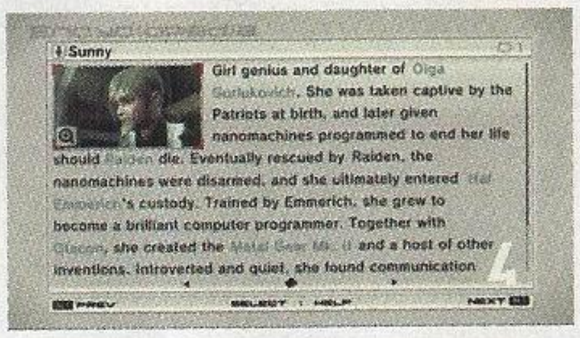
Najbardziej kontrowersyjne i jednocześnie problematyczne okazać się mogą kwestie związane kolejno z MGS2 oraz Portable Ops, z czego pierwsza to sprawa dysku z danymi, na którym ukrywać się miała tożsamość członka Patriotów, a zarazem wspomożyciela Snake'a oraz Otacona. Druga zaś mówiła o naciskach tajemniczej postaci na Volgina, efektem czego miała być śmierć The Boss i to jeszcze nim Operacja Snake Eater doszła do skutku. Licząc na wyjaśnienie, niestety możemy się przeliczyć, gdyż Guns of the Patriots w żaden sposób nie odnosi się do tych zagadek. [Saladin01]

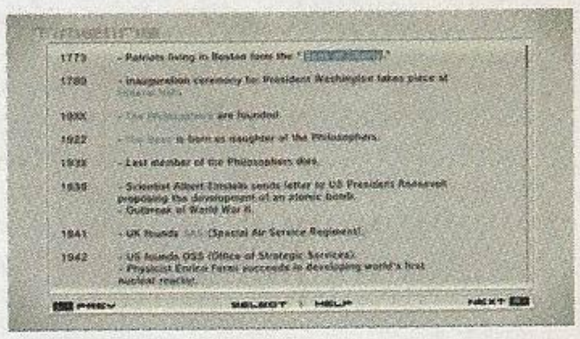
CIEKAWOSTKI

Minęło parę tygodni od premiery „czwórki", łzy wielu osobom po policzkach spłynęły litrami, a adrenalina w jeszcze większym gronie wzbiła się wielokrotnie na wyżyny, toteż nadszedł czas na nieco spokojniejsze, ale równie przyjemne zajęcie, czyli przyjrzenie się kilku pomniejszym ciekawostkom.

- Pamiętacie napis na kartonie rozgniecionym przez jednego z Gekko w jednym z trailerów? „No place for Hideo". Napis ten pojawia się także w grze.
- W różnych zakątkach świata można napotkać kampanie reklamowe poszczególnych armii PMC. Na Bliskim Wschodzie są to plakaty oraz bilboardy reklamujące Praying Mantis, na których widnieje napis: „A sense of duty, when the risks run high". Podczas misji w Ameryce Południowej roi się od reklam armii PMC z ośmiorniczką w tle: „Les Tentacules de la pieuvre vorte".
- Podczas pojedynku, Laughing Octopus przybiera postać MKII, by zwabić Old Snake'a w pułapkę. Robocik jest dwa razy większy od prawdziwego.
- Gdy wskaźnik stresu Snake'a podniesie się niebezpiecznie wysoko, a pod ręką nie ma żadnych środków medycznych ani pism dla panów redukujących poziom stresu do minimum, pozostają jeszcze papierosy sygnowane marką The Boss!
- Tropiąc ślady Naomi Hunter można natrafić na prawdziwą aleję gwiazd! W posadzce ze złota odciśnięte są dłonie głównych twórców gry wraz z ich podpisami. W to miejsce prowadzą... Gryzonie!
- Podczas misji na Shadow Moses warto regularnie kontaktować się przez Codec z Otaconem. Mężczyzna nieraz powróci wspomnieniami do starych dziejów, a czasem nawet z niedowierzaniem zapyta się, jakim cudem Snake w pojedynkę zniszczył helikopter czy czołg.
- Otacon hoduje w Nomadzie trzy kury: Liquid, Solidus i Solid.
- Na monitorach komputerów Otacona można dostrzec tapety z Policenauts oraz Zone of the Enders.
- Ponownie pojawiają się porozwieszane w kilku miejscach plakaty reklamujące Policenauts. [Lost]







METAL GEAR SOLID database

Trzeba przyznać, że jak na darmowy „plik" do zassania z sieci jest to prawdziwa kopalnia wiedzy, studnia bez dna, źródło czystego, niczym nie skrępowanego funu, które z pewnością przyprawi każdego fana serii o rumieńce na twarzy. Co konkretnie możemy znaleźć w Database? Wszystko. Od dat opisujących wydarzenia z serii, przez przedstawienie historii każdego z bohaterów, aż po szczegółowy opis chorób, czy też syndromów. Skoro jest to encyklopedia poświęcona tylko i wyłącznie serii MG, nie mogło obejść się bez kilku ciekawostek... A może nawet wpadek? Główne menu wita regularnie zmieniającymi się artworkami i tabelami oraz przygrywającą w tle klimatyczną muzyką, którą jednak w każdej chwili można wyłączyć. Stąd kierujemy się do trzech działów: Database, czyli gwoździa programu, Briefingu (to taka instrukcja obsługi bazy – klawiszologia, ostrzeżenie przed spoilerami) oraz opcji.

Database podzielono na trzy części: Encyklopedia, Timeline oraz Relationship Chart. W tej pierwszej jest aż 573 pojęć! W jej skład wchodzą życiorysy wszystkich postaci, opisy organizacji, miejsc, a także rocznic i czego sobie jeszcze dusza może zapragnąć. W dziale Timeline z kolei znalazły się chronologicznie ułożone daty opisujące ważne wydarzenia zarówno dla świata MGS (odbicie Sunny z rąk Patriotów przez Raidena), jak i prawdziwego (pierwszy człowiek na Księżycu).

Relationship Chart, jak sama nazwa wskazuje, zawiera wykres zawierający daty opisujące wydarzenia ważne dla poszczególnych bohaterów całej opowieści. Po powrocie do głównego menu program automatycznie zapisuje stan „penetracji" encyklopedii.

W praniu wszystko wygląda R-E-W-E-L-A-C-Y-J-N-I-E! Database działa podobnie do Wikipedii, lecz tutaj wszystko już zostało uwzględnione i wypisane alfabetycznie, dzięki czemu wystarczy wybrać jedno z wielu pojęć lub nazw, aby cieszyć oczy wszelkimi nowinkami z uniwersum MG. Przykładowo wchodząc do działu Encyklopedia oraz zakładki characters i wybierając imię Frank Jeager, dowiemy się, że jest to prawdziwe imię Gray Foxa. Następnie, jeśli wyrazimy zgodę, zostajemy przekierowani do kolejnej zakładki, w której znajduje się kompletny zbiór informacji o Franku. Oczywiście nazwy wymagające wytłumaczenia także zawierają hiperłącza mogące w każdej chwili odesłać do „formułek" wyjaśniających na przykład genezę powstania konkretnej organizacji.

Dzięki bazie danych można dowiedzieć się wielu nowych faktów. Niuansów jest tak wiele, że minie jeszcze wiele miesięcy zanim zostaną one wszystkie odkryte. I tak w końcu jasno powiedziane jest, że Ocelot miał na imię Adam, a Big Boss to John.

Oto pozostałe z nieznanych dotychczas faktów i dat:

- The Boss przyszła na świat w 1922 roku.
- Odział Cobra Unit powstał w roku 1942.
- Naked Snake został przygarnięty pod skrzydła The Boss w roku 1950.
- Eva wszelkich „sztuczek" w walce nauczyła się w drugiej dywizji Chinese People's Liberation Army General Staff Headquarters.
- Trzeci pseudonim Evy, czyli Cynthia, nie został użyty bez powodu. Jest to odniesienie do brytyjskiej kobiety-szpiega, Amy Elizabeth Thorpe znanej właśnie pod tym pseudonimem podczas drugiej wojny światowej.
- Pseudonim Major Tom jest nawiązaniem do utworów „Space Oddity" oraz „Ashes to Ashes" autorstwa Davida Bowie.
- Prawdziwe imię i nazwisko Majora Zero to David Oh.
- Maska majora Ivana Raidenovitcha, która była na nim wzorowana, została stworzona przez Siginta. Major Zero chciał, aby ją zniszczono, lecz Sigint był tak zadowolony ze swojego dzieła, że kazał założyć ją Naked Snake'owi tuż przed rozpoczęciem operacji Virtous Mission.
- Raiden brał czynny udział w wojnie domowej w roku 1989.
- Oficjalne zapiski w aktach Ocelota, jakoby ten po wydarzeniach w Snake Eater wstąpił do OMON (Special Purpose Police Squad), Tax Police Assault Unit oraz SWR (Foreign Inteligence Service American FoxHound Unit) są fałszywe.
- Meryl po wydarzeniach z MGS wstąpiła do CIC (Criminal Investigation Command).
- Twórcami organizacji The Philantropy byli kolejno: Solid Snake, Hal Emmerich, Nastasha Romanenko oraz Mei Ling.
- Nastasha Romanenko wyszła za mąż za Richarda Amesa, natomiast zarobione pieniądze przekazywała Solid Snake'owi na cel The Philantropy.
- Rosemary po wydarzeniach z MGS2 wstąpiła do CSP, gdzie poznała prawdziwego Roy'a Cambella.
- Zostało potwierdzone, że Rose została zmuszona przez Patriotów do rozkochania w sobie Raidena.
- Pseudonim, pod którym podszywał się Solid Snake z MGS2, czyli Iroquois Pliskin, w języku rodowitych mieszkańców Manhattanu oznacza „jadowity wąż".
- Raiden od samego początku misji na Big Shell rozmawiał przez Codec ze Sztuczną Inteligencją podszywającą się pod Cambella. SI było wymysłem psychiki Jacka, za który odpowiadał sygnał wysyłany do jego mózgu z GW – prawdziwy Roy nie miał z tą misją nic wspólnego.
- Solid Snake nie uczestniczył w misji odbicia Sunny z rąk Patriotów, do której doszło w 2011 roku, co spowodowane było jego problemami ze starzeniem się.
- Raiden oraz Big Boss zostali uratowani przez Evę w roku 2013.
- Nazwa JD jest skrótem od John Doe.

Niestety nie obyło się także bez drobnej „wpadki", gdyż w Timeline podana jest informacja, jakoby Naomi Hunter została uratowana przez Franka Jeagera w roku 1979, natomiast w Relations Chart, że w 1980 roku. Zważając jednak na ogrom Database można chyba przymknąć na to oko.

Podsumowując, encyklopedia Metal Geara jest nie lada gratką dla każdego fana serii, a przy okazji „księgą" wyjaśniająca wiele spraw, dlatego warto ją ściągnąć i poświęcić trochę czasu na poszerzanie wiedzy o serii. Doskonały dodatek i to za friko. **[Lost]**

COMBAT EVO

Po przerwie na Metal Gear Online powracamy do pisania o shooterach fpp. W tym wydaniu Combat Evo proponuję informacje o multiplayerze w Unreal Tournament 3 oraz garść porad do gry drużynowej w HALO 3. Czekamy na opinie, czy kontynuować temat? // Bar7h, mail: bar7h@o2.pl, GT: BAR7H PL

Ten tekst ma raczej informować niż uczyć. Rady te mogą przydać się do wielu innych gier drużynowych – sami wypracujecie własną taktykę, ale warto poznać podstawy.

HALO 3: KRÓTKI PORADNIK GRY DRUŻYNOWEJ

HALO 3 to przede wszystkim gra drużynowa. Coś takiego, jak samotne rajdy, podczas których zabijamy dwóch/trzech przeciwników jedną serią, nie zdarzają się ani w FFA (Free For All), ani tym bardziej w trybach drużynowych. Dlatego też lepiej traktować tę grę jak dynamiczną partię szachów niż zwykłą sieczkę. Największą bronią jest umysł i każdemu oddanemu strzałowi powinny towarzyszyć dwa przemyślenia nad następnym ruchem. Gracze to piony na szachownicy posiadające tę samą wartość, bo nie należy tutaj traktować siebie jako kogoś ważniejszego od partnerów z drużyny.

One for all and all for one

Zasada pierwsza – W drużynie nie ma „ja", jesteśmy tylko „my". Dla przykładu podam akcję, która zdarza się nader często w Matchmakingu – jeden z Twoich ludzi strzela do przeciwnika, Ty wpadasz do pokoju i go dobijasz. Twój „kolega" drze się, że ukradłeś mu fraga. Taka sytuacja nie powinna mieć miejsca. W HALO nie liczą się wyniki poszczególnych graczy, tylko zsumowany wynik końcowy drużyny. Akcje, w których dwóch typów punktuje jednego przeciwnika z różnych stron są raczej zalecane, dzięki temu można zabić więcej wrogów w krótszym czasie (nazywa się to dublowaniem).

Houston, we have a problem

Zasada druga – gracza, który się nie komunikuje, równie dobrze mogłoby nie być. Właściwie zastanawiałem się nad umieszczeniem tej zasady na pierwszym miejscu, ponieważ komunikacja jest najważniejsza. Ale nie chodzi o to, żeby mówić co robiliście przez cały dzień i jaką zupę jedliście na obiad. Chodzi raczej o szybkie i dokładne informowanie, kto gdzie jest, jaką ma broń i gdzie się kieruje. Wykrzyknięcie „jeden, otwarty korytarz, ciepły" lub „trening, strzał, ma snajpę" dla ludzi, którzy wiedzą, o co chodzi, jest warte więcej niż podanie dokładnej co do minuty pozycji geograficznej. Ważne abyście jako drużyna ustalili tak zwane „call-outy", czyli krótkie nazwy dla miejsc na mapie. Niesamowicie ułatwia i usprawnia to wspólne granie. Jeśli jesteście zainteresowani uniwersalnymi call-outami, możemy co miesiąc pokazywać Wam je na screenach dla jednej mapy. Dajcie znać.

Cover me, cover me!

Zasada trzecia – Nie stawiaj siebie przed szereg. Nie ważne jak dobry jesteś, Twoi towarzysze broni są równie ważni. Powiem więcej, powinieneś traktować ich lepiej niż siebie. Oto przykład: Ty i jeden z Twoich kolegów robicie tzw. „taktyczny odwrót", wbiegasz z nienaruszoną tarczą do pomieszczenia, w którym już czeka świeży Overshield, podczas gdy Twój kolega cały czas jest ostrzeliwany. Biorąc OSa mógłbyś zdziałać więcej, jednak najlepszym rozwiązaniem jest ponowne wybiegnięcie i ostanianie kolegi własnym ciałem. On w tym czasie zbierze dopałkę, dostanie nową tarczę i zafunduje przeciwnikom bardzo niemiłą niespodziankę, która zapamiętają na długo.

Say hello to my little friend!

Zasada czwarta – poznajcie siebie. Każdy ma silne i słabe strony; jeden jest lepszy w matematyce, inny w interpretowaniu co autor wiersza miał na myśli. To samo dotyczy gier. Niektórzy są lepsi w planowaniu, inni w snajpowaniu, używaniu rakiet, czy długim utrzymywaniu w rękach czaszki/piłki. Waszym zadaniem jako drużyny jest wyczajenie kto-w-czym-rządzi i ustawianie gry tak, aby korzystać z jak największej liczby Waszych silnych stron. Prosty przykład: Ty jesteś dobry w przenoszeniu flagi, Twój „ziomek" w snajpieniu. On wykradł przeciwnikowi flagę, Ty podniosłeś snajperkę. Postarajcie spotkać się mniej więcej na środku mapy (w jakimś w miarę bezpiecznym miejscu) i wymienić „dobrami". Przy okazji flaga będzie miała obstawę.

Blue Fourty-Two, hut, hut, hut!

Zasada piąta – dobry plan działania to połowa sukcesu. Strategia to bardzo ważna część każdej gry, nieważne jaki tryb odpaliliście. Starajcie się opracować ustawienia, które potem na bieżąco będziecie dostosowywać do sytuacji. Tu właśnie przydaje się poznanie mocnych i słabych stron wszystkich członków drużyny. Warto też często zmieniać strategię, aby przeciwnik nie był w stanie jej rozpracować. Aha, w poprzednim punkcie wspominałem żeby korzystać z jak największej ilości mocnych stron, ale nie róbcie tego ciągle w ten sam sposób, np. nie posyłajcie po rakiety ciągle tego samego typa, przeciwnicy w końcu to wyczają i w momencie pojawienia się nowej „rury" będą od razu na niego polowali. Dobrym pomysłem jest też wysłuchiwanie planów wszystkich graczy.

STRATEGIA TO WAŻNA CZĘŚĆ KAŻDEJ GRY. STARAJCIE SIĘ OPRACOWAĆ JAKIEŚ USTAWIENIA, KTÓRE POTEM NA BIEŻĄCO BĘDZIECIE DOSTOSOWYWAĆ DO AKTUALNEJ SYTUACJI

Live and let die

Zasada szósta – życie jest ważniejsze od fraga. Czyli – ucieczka nie jest hańbą. Jeśli przeciwnik ma przewagę, lub wiesz, że nie masz szans w pojedynku jeden na jeden, lepiej jest uciec, schować się i podładować tarczę, niż oddać przeciwnikowi punkt. Czasami z ciężkiej sytuacji może wyratować inny gracz, który zasłoni Cię swoim ciałem i ściągnie ogień na siebie, jednak do tego potrzeba jest już dobra komunikacja i kolega gotowy do poświęceń.
Oczywiście jak od wszystkiego i od tego istnieje kilka odstępstw. Najważniejsze – gdy masz szansę zabić dwóch przeciwników ginąc samemu (dwa fragi za jeden), lub wysłać do piachu gościa z Overshieldem/Active Camo (wyeliminować przeciwnika z dopałką, który mógłby narobić większych szkód).

Practice makes perfect

Zasada siódma, ostatnia – trening czyni mistrza. Tu chyba nie trzeba wiele dodawać. Jak we wszystkim, to właśnie trening pomaga się rozwijać. Poprzez częste granie opracujecie najlepsze ustawki, ustalicie najlepsze przeciw-strategie i – co najważniejsze – zgracie się, nauczycie się myśleć jak koledzy z drużyny, dostosujecie Wasze ruchy do reszty ekipy. Jak mówiłem, HALO jest jak partia szachów, a wygrać można tylko poprzez umiejętne wykorzystanie wszystkich pionów.

NIE_RZECZYWISTOŚĆ

Witam na przełomie wieków, w roku 1999, tutaj właśnie zaczyna się nasza opowieść – historia o dzielnej grze, która pomimo ciężkiej konkurencji wypuszczonej dziesięć dni wcześniej odniosła sukces. Mowa o Unreal Tournament, który wraz z Quake 3 Arena właściwie stworzył dzisiejszy pro-gaming. Co prawda wcześniej istniały sceny QuakeWorld i Counter-Strike'a, ale ludzie to płytkie istoty, które stawiają powierzchowność na pierwszym miejscu. Dlatego dopiero te dwie gry, będące na tamte czasy graficznymi cudeńkami, odniosły sukces komercyjny, przyciągając sponsorów chętnych płacić za to, aby ludzie grali.
Obie gry wyszły w 2001 roku na małe pudełko szczęścia zwane Dreamcastem i zapisały się na kartach podręczników historii, jako dwa pierwsze fpsy, które były autentycznie grywalne na konsoli (dobra, był jeszcze GoldenEye, ale kto w Polsce grał na N64?). Q3A pozwalało nawet zmierzyć się online z graczami używającymi kaloryfera, deski i gryzonia do grania (do dziś, gdy przypomnę sobie wiadomości od ludzi, którzy dostali od kogoś grającego na padzie, przechodzą mnie ciary).
Dużo od tamtego czasu zmieniło się na rynku zarówno konsolowym, jak i pecetowym. Dzisiaj dwie trzecie gier to fpsy, te zlepki krzemu i plastiku, które hodujemy w pobliżu telewizorów są po prostu nimi zalewane.

W takich właśnie czasach na rynku pojawił się Unreal Tournament 3 – najpierw na PS3 i PC, teraz na Xboxa 360.

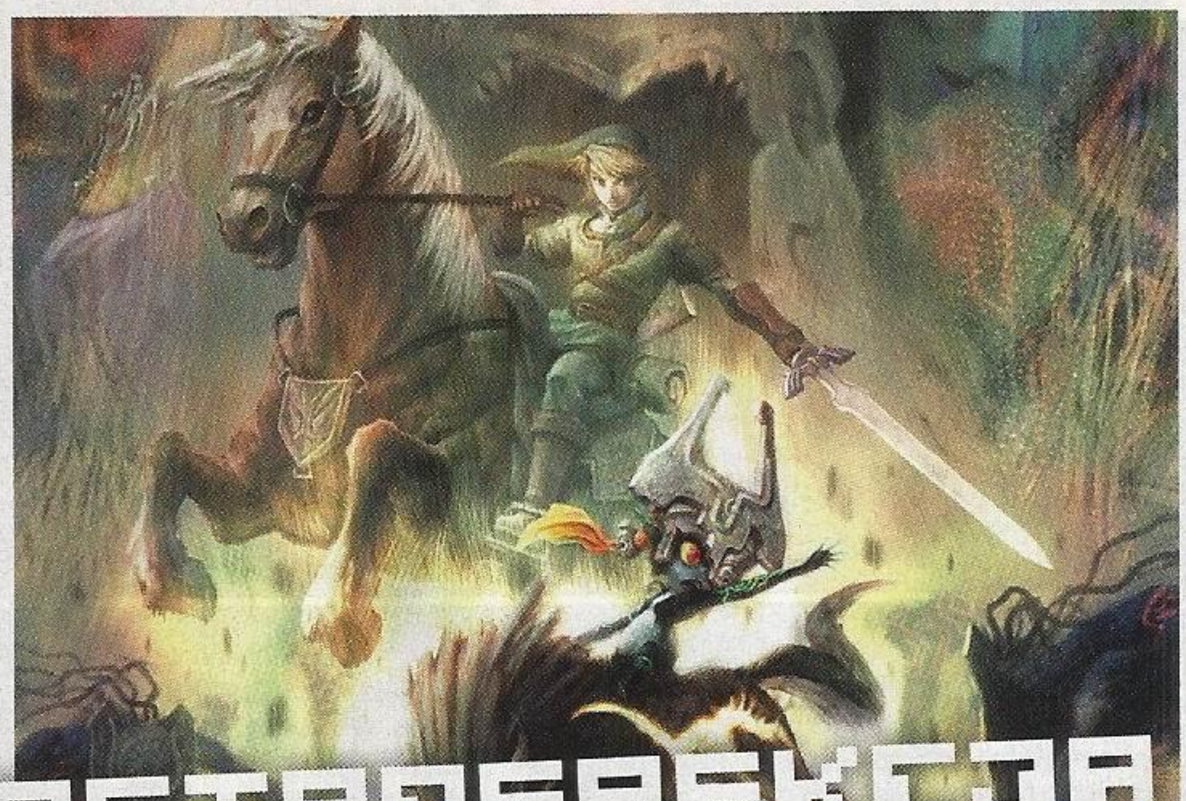
Pierwsze wrażenie po odpaleniu multi to lekkie deja-vu po Gears of War. Po chwili można zauważyć drobne różnice, ale są tak małe, że już chyba do końca towarzyszyć Wam będzie wrażenie oglądania wakacyjnej powtórki w publicznej telewizji. Wspomniane różnice to:

- Zdecydowanie większa dynamika gry. Praktycznie nie spuszcza się palca ze spustu (nie istnieje przeładowywanie broni), non-stop trzeba być w ruchu. Od razu czuć, że gra robiona była przede wszystkim dla blacharzy. Unreal bez strafe'ów i strafe-jumpów, to nie to samo.

- Brak randomowego damage'u. Każdy strzał ma taką samą siłę, niestety w dalszym ciągu pozostaje problem hit-scana – przy słabszym łączu posadzenie headshota jest tak prawdopodobne, jak wysłanie człowieka na Marsa przez rząd Uzbekistanu. Ba, hedzik to najmniejszy problem, czasami gra w ogóle nie zalicza trafień (problem znika, gdy gra się z ludźmi oddalonymi nie więcej, niż pięć tysięcy kilometrów).

- Możliwość noszenia przy sobie wszystkich broni dostępnych w grze, ale ma to też związek z pecetowym rodowodem serii, w końcu klawierka ma trochę więcej klawiszy;

Oznacza to, że host w dalszym ciągu ma olbrzymią przewagę nad resztą graczy. Z tego właśnie powodu gra się w UT3 raczej dla czystej, nieskrępowanej rozpierduchy. Nie zrozumcie mnie źle, gra wymaga nieco umiejętności (celowanie to zdolność, którą musicie w konsolowym UT3 opanować przede wszystkim, reszta już tak ważna nie jest), ale niewiele.
Jeśli chcecie przysiąść na dłużej do Unreala, nauczcie się co i gdzie dokładnie leży na arenie. Kontrola mapy przede wszystkim – nie ma co liczyć na sukces nie wiedząc, gdzie jest zbroja, Flak i Rocket. Snajpa mniej ze względu na zwalone hit-scany.
Na koniec przestroga – gdy widzicie pojazd, najlepiej zniknijcie z pola widzenia, ale jeśli już musicie, wpakujcie w niego co tylko możecie, a nuż Wam się uda (szanse są małe, bo pojazdy są przepakowane).
Czy warto kupić UT3 dla samego multi? Odpowiedź jest dość trudna, bo gra daje dużo radości, szczególnie tym, którzy mieli do czynienia z blaszanymi staruszkami (UT1 i Q3A), ale może też szybko wkurzyć zapewniając sobie podróż w zapomnienie. Najlepiej przetestujcie przed zakupem. Ode mnie multi w Unreal Tournament 3 dostaje mocne 8/10. ■■



RETROSPEKCJA

LEGENDA ZELDY

CZYLI BIAŁE KALESONY, BOMBY I BUMERANGI

Link – mały facecik w białych kalesonach, zielonym kubraku i czapce. Zelda – księżniczka w opałach. Hyrule – kraina stworzona przez trzy boginie. Obojętnie jaką formę przybierają kolejne części gry, te elementy pojawiają się w nich niemal zawsze, stanowiąc fundamenty tej uwielbianej przez wielu graczy serii. Seria stworzona przez twarz i mózg Nintendo, znanego chyba wszystkim graczom z jako takim stażem Shigeru Miyamoto, a zainspirowana przez jego młodzieńcze wędrówki po lasach okalających Kyoto, dorobiła się kilkunastu pełnoprawnych odsłon, z których niektóre do dziś cieszą się reputacją jednych z najbardziej kultowych tytułów w historii gier. Jeśli jednak fenomen serii umknął Ci gdzieś bokiem – oto krótkie streszczenie tego, co Cię ominęło.

Zanim przejdziemy do clou programu, ogłoszenie parafialne: Nie zamierzam nawet próbować ustalać chronologii i streszczać całości historii opowiedzianej w serii. Kilkanaście kolejnych gier przedstawiających zdarzenia porozrzucane w przeróżnych okresach historii Hyrule i niekończące się dyskusje fanów, dzielących się na frakcje wyznające tę czy inną wersję – to wszystko trochę za dużo jak na jeden niezbyt długi artykuł. Potraktujcie go więc jako podstawową rozpiskę tytułów z Linkiem w roli głównej. Ci z Was, którzy mają na półce wszystkie gry z serii, a ściany zaklejone rozkładówkami księżniczki Zeldy raczej nie dowiedzą się stąd niczego nowego.

Wszystko zaczęło się w 1986 roku, wraz z pojawieniem się pierwszej i jedynej w swoim rodzaju **Legend of Zelda**. To w niej po raz pierwszy gracz mógł wskoczyć w białe kalesony i pospieszyć na ratunek Zeldzie, zwiedzić olbrzymią jak na owe czasy krainę i w końcu zmierzyć się ze złym Ganonem. Gra była iście wybuchową mieszanką elementów zręcznościowych, przygodowych, logicznych, a wszystko w zgrzebnej, uproszczonej i niezwykle grywalnej formie. Legenda Zeldy była odkryciem złotej formuły rozgrywki i początkiem fenomenu, który trwa do dziś.

Już w rok później Shigeru Miyamoto przedstawił graczom kontynuację. Co ciekawe, nie była ona po prostu ulepszoną wersją swej poprzedniczki – wprowadziła pewne zmiany, mieszając w sprawdzonej formule, co dowodzi sporej odwagi i ambicji twórcy. Perspektywa została przerzucona z widoku znad głowy postaci do typowo dwuwymiarowego – z boku. Dodatkowo rozbudowano elementy typowe dla RPG, jak rozwój umiejętności postaci. Link mógł poprawiać swą kondycję, siłę ataku i umiejętności magiczne. **Zelda 2: The Adventure of Link** ukazała się, podobnie jak jej poprzedniczka, na klasycznych konsolach Famicom i NES. Obie są dziś powszechnie uważane za klasyczne tytuły i zostały kilkukrotnie wznowione na nowsze systemy, ostatnio – choćby na Wirtualną Konsolę Nintendo.

Seria powitała lata dziewięćdziesiąte grą **Legend of Zelda: A Link to the Past** – pierwszą Zeldą na SNES. Pod względem mechaniki był to poniekąd replay z założeń pierwszej części – powrócił chociażby widok z góry – ale zachowano także udane patenty z „dwójki", jak choćby możliwość rozwijania cech Linka. Po raz pierwszy zastosowano też kilka elementów, które na stałe weszły do kanonu serii, jak np. lina z hakiem czy buty pegaza. Małą rewolucją było także wprowadzenie podziału na świat jasności i mroku – pomysł kilkukrotnie „odkrywany" na nowo przez następne lata – oba mogły być do woli zwiedzane za pomocą mocy magicznego lustra. Gra została hitem, oczywiście, a dodatkowym wsparciem kultowego statusu serii okazała się przeznaczona na GameBoya **Link's Awakening** – jedna z bardzo niewielu gier z serii, która porzuca gościnne progi Hyrule.

Na pierwszą trójwymiarową odsłonę przygód Linka przyszło graczom czekać do 1998 roku, kiedy to na świeżo wypuszczoną konsolę nowej (wówczas) generacji, Nintendo 64, ukazała się **Legend of Zelda: Ocarina of Time**. Pisanie o tej grze to jednak stąpanie po cienkim lodzie, biorąc pod uwagę, że wielu graczy uważa ją za największy cud, jaki kiedykolwiek opuścił studio developerskie, a tłumy wielbicieli z radością dałyby się za nią pokroić. Krótko i sucho więc – Okaryna Czasu w udany sposób przeniosła założenia poprzednich części w trzeci wymiar, nadając im przy okazji śliczną – jak na owe czasy – oprawę i świetne sterowanie, a także dorzucając kilka świeżych pomysłów, z tytułową okaryną na czele. Ocarina of Time okazała się najbardziej spektakularnym sukcesem w historii serii. Doczekała się zmodyfikowanej edycji pod nazwą Master Quest oraz bezpośredniego sequela w postaci **Majora's Mask**. Ta ostatnia była ciekawa zwłaszcza dzięki rozgrywce, na którą składało się powtarzanie tego samego trzydniowego cyklu, a także używanie masek pozwalających transformować w różne istoty.

W oczekiwaniu na kolejną „dużą" odsłonę sagi, Nintendo zaoferowało graczom dwie bliźniacze, przeplatające się gry na GBA: **Oracle of Seasons** i **Oracle of Ages**, a także odświeżoną wersję Link to the Past wydaną razem z Four Swords – multiplayerowym wariantem przygód Linka. Cztery Miecze zostały później rozwinięte w „dużą" grę na GameCube. Pełnoprawna kontynuacja Okaryny ukazała się na przełomie 2002 i 2003 roku i jeszcze przed premierę wywołała kontrowersje. **Wind Waker** – bo o nim mowa – zaprezentował zupełnie nowe oblicze Zeldy, przynajmniej jeśli chodzi o oprawę. Kreskówkowa, cel-shade'owana grafika i uproszczone, choć bardzo wyraziste projekty postaci nieco zaskoczyły fanów, spodziewających się kolejnej pseudo-realistycznej wersji swego ulubionego bohatera w kalesonach. Wraz z premierą gry wątpliwości te poszły w kąt – nowy wizerunek okazał się świetnie pasować do tradycyjnego schematu serii. Pojawiły się za to nowe, mające swe podłoże w innowacjach w rozgrywce. Nie wszyscy gracze zakochali się w konieczności żeglowania po sporym świecie gry. Tym niemniej, Pobudzacz Wiatrów spotkał się w większości z bardzo ciepłym przyjęciem, przejawiającym się między innymi jedną z niewielu maksymalnych ocen w magazynie Famitsu.

Jak wspomniałem na początku, historia opowiedziana w Zeldzie lubuje się w plątaniu chronologii, skakaniu to w przyszłość, to w odległą przeszłość. Nigdy jednak nie cofnęła się tak, jak w **Minish Cap** wydanej w 2004 roku na GBA, która m.in. wyjaśniła, jak Link stał się dumnym posiadaczem zielonej czapy. Poza tym gra oferowała typowy dla serii schemat rozgrywki i bardzo ładną jak na przenośną konsolkę Ninny grafikę. Natomiast to, na co naprawdę wyczekiwali fani, kolejna duża gra w serii, ukazała się w roku 2006.

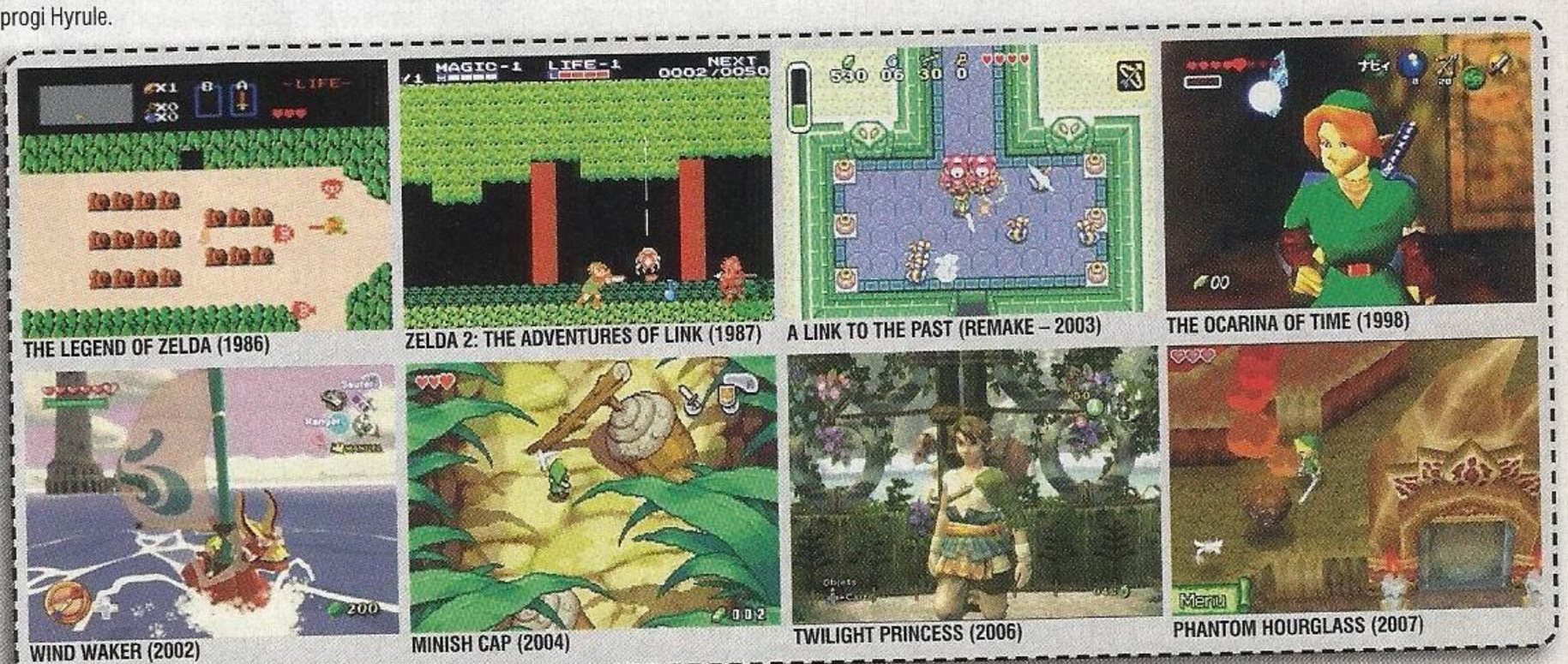
Po Wind Wakerze wielu miłośników serii zastanawiało się w jaką stronę zdecyduje się pociągnąć serię Miyamoto-san. Ku uciesze gawiedzi, **Twilight Princess** okazała się powrotem do bardziej dojrzałej wersji Linka i zerwaniem z karykaturalnym designem. Gra początkowo miała zostać wydana jeszcze w 2005 roku, ale jej premiera została opóźniona – wg oficjalnej wersji, żeby mogła zostać doszlifowana, a wg złośliwców pokroju niżej podpisanego, żeby mogła robić za tytuł startowy Wii. W rezultacie Księżniczka ukazała się równocześnie na GCN i nową konsolę Nintendo – oczywiście na tej drugiej wzbogacona o możliwości machano-szturchane związane z innowacyjnym kontrolerem. Wśród nowości stricte gameplay'owych warto wskazać choćby możliwość transformacji bohatera w wilka, pod którego postacią może on porozumiewać się ze zwierzętami, a także korzystać z wyostrzonego zmysłu węchu.

Ostatnim wartym wzmianki występem Linka była nawiązująca do Wind Wakera gra **Phantom Hourglass**, wydana w zeszłym roku na Nintendo DS. Gra była słusznie chwalona za twórcze wykorzystanie dwóch ekranów przenośnej konsolki oraz wygodne sterowanie stylusem i równie słusznie ganiona za sztuczne wydłużanie rozgrywki przez częsty-gęsty backtracking. Tym niemniej, debiut zielonkawego herosa na dwuekranowej bestyjce Nintendo wypada uznać za udany.

Zbliżamy się do końca tego krótkiego podsumowania jednej z najbardziej popularnych serii gier, jakąż więc to pozłacaną myśl rzucić na koniec…? Lata mijają, technologia się rozwija, a Zelda – pomimo powierzchownych zmian i nowych pomysłów – utrzymuje schemat zapoczątkowany przez swe pierwsze, 8-bitowe inkarnacje, sterczący niczym monolit w rzece nowopowstających gier. Co niesie przyszłość? Cóż, kolejna większa gra z serii jest równie pewna, co roztopy na wiosnę. Shigeru Miyamoto spytany ostatnio w wywiadzie o kontynuacje serii, oświadczył ponoć, że ekipa odpowiedzialna za przygody Linka właśnie zaczyna produkcję „nowych gier". Czekamy. ■■ **DrMax**

POBOCZA HYRULE

Jak to bywa z tzw. „gorącymi licencjami" występy Linka nie ograniczyły się do pełnoprawnych gier z serii. Zielony koleżka pojawił się w zatrważającej liczbie gier firmowanych przez Nintendo (i nie tylko – żeby wspomnieć choćby jego pojawienie się w GameCube'owej edycji Soul Calibur 2), a także w kilkunastu tytułach pobocznych, jak choćby niemożebnie syfiastych grach na zapomnianą konsolę CD-i, promowaną niegdyś przez Philipsa. Ponadto, Link doczekał się własnej animowanej serii, a także sporej liczby komiksów i mang. Jego ostatnim „występem zarobkowym" była Link's Crossbow Training – prosty „celowniczek" dołączony do udającego pistolet Wii Zappera.



KIEDY GRY STAJĄ SIĘ REKLAMĄ

CZYLI O RÓŻNICY POMIĘDZY ĆWIERĆFUNCIAKIEM Z SEREM A ROYALEM Z SEREM

Reklamy są wszechobecne – to refleksja w dzisiejszych czasach mało błyskotliwa. W pubach, w szkołach czy w pracy każdemu zdarza się usłyszeć rozmowę, w której padają zwroty typu: „Widziałeś tę reklamę firmy X? Komiczna!", albo: „No tak, ten nowy spot Y jest naprawdę efektowny, co nie?". W poruszanie się po mieście wpisane jest spoglądanie na dziesiątki billboardów i banerów. Pragnąc obejrzeć dobry film, czytając gazety, słuchając radia, skazani jesteśmy na oddziaływanie reklam. Kiedy zdajemy sobie sprawę, że głównymi decydentami na wielkim rynku przyjemności są reklamodawcy, a nie my, pojawia się poważna rysa na naszym światopoglądzie. „Kurczę, wszystko obraca się wokół reklam" – myślimy sobie. Pojawiają się dwie drogi: albo wyrazimy swój sprzeciw wobec agresywnej ekspansji reklam deprecjonujących treści i wartości, na których nam zależy, albo zwyczajnie porzucimy rozważania wokół tych problemów. Drugie rozwiązanie, czyli bierna postawa, prowadzi do nieuchronnego utonięcia i zatracenia w gąszczu reklam. Końcowa faza procesu – katastrofa – podziała jak uderzenie obuchem w głowę i zadania sobie pytania – co zrobiłem, by zapobiec temu wszystkiemu?

Jakkolwiek powyższe tezy mogą wydawać się bezpodstawne, postępująca ofensywa reklamodawców oraz ich przemożna, pazerna chęć zawłaszczenia sobie jak największej ilości miejsc, by tam promować swój produkt, spowodować może wytyczenie zupełnie innego kierunku rynkowi gier. Destrukcja, stopniowe pożeranie treści i zastępowanie jej „miejscem na reklamę" jest ważne dla gracza, zwłaszcza w perspektywie ostatnich informacji, prowadzących do wniosków nienapawających optymizmem.

NEW SHIT HAS COME TO LIVE, MAN!

Jeszcze do niedawna reklamy raczej nieśmiało pukające do drzwi prowadzących do świata elektronicznej rozrywki, ostatnio bezpardonowo wdarły się pod jego strzechy. Jeździmy markowymi wozami, strzelamy z autentycznych spluw, stołujemy się w znanych z „reala" restauracjach i spoglądamy na tarczę zegarka lub wyświetlacz komórki, które sprawić możemy sobie w realnym salonie. I chyba każdy powie, że to bardzo fajna sprawa. Wydawcy i twórcy gier inkasują banknoty, które mogą przydać im się w trakcie realizacji projektów, które niekoniecznie muszą cieszyć się zainteresowaniem ze strony sponsorów. Tym pozostaje cieszyć się ograniczoną ingerencją w samą grę, dzięki czemu wyraża ona nadal wizję twórców.

Problem pojawia się w momencie, gdy fundusze spływające na konto producenta drastycznie zaczną rosnąć. Przypływ gotówki nie jest bezinteresowny, z czego firmy robiące gry doskonale zdają sobie sprawę. Godzą się więc na coraz to swobodniejsze i agresywniejsze interwencje sponsora. Obecnie gry mają poważną szansę pójść drogą, która uczyni z nich interaktywne reklamy.

Osobliwym wtrętem z pewnością był The King trenujący naszego boksera w Fight Night Round 3. Występ tej maskotki sieci fastfoodów Burger King wzbudził powszechne zdziwienie i mało przychylną reakcję graczy, choć zupełnie coś innego do powiedzenia mają ludzie odpowiedzialni za tę akcję. Adrienne Hayes, rzecznik Burger Kinga, twierdzi, że takie zabiegi wynikają z podobnej filozofii obu firm, które pragną „pchnąć do przodu rynek" oraz oczekiwań klientów traktujących gry, jako pełnoprawne formy rozrywki. Obecność tego typu (cokolwiek kuriozalnych) zjawisk jest jak najbardziej uzasadniona, a nawet pożądana. Brzmi to niepokojąco, można jednak twierdzić, że opinia zdecydowanej większości klientów różni się diametralnie od tej, jaką przedstawia pani Hayes reprezentując interesy swego chlebodawcy. Współpraca między Burger Kingiem a Microsoftem wydaje kolejne owoce, w postaci kilku advergames, jak Pocketbike Racer, Big Bumpin' oraz Sneak King. Każda po jedyne cztery dolce. Wszystkie będą śmigać na X360, a na dokładkę obsługiwać mają Live!. O ile do tej pory gry-reklamy pojawiały się sporadycznie i to głównie na niszowe platformy lub komórki, tak teraz szykują ofensywę na „duże" maszyny. Wyżej wymieniane poczwarki od Burger Kinga sprzedawały się w pewnym momencie szybciej, aniżeli World of Warcraft w analogicznym okresie, co potrafi przemówić do wyobraźni.

Według szacunków rynek reklam w grach jest wart aktualnie od 150 do 500 milionów dolarów. Analitycy z PricewaterhouseCoopers podają, że amerykańskie koncerny co roku będą zwiększać swe nakłady na promocję w grach (nie licząc reklam w tytułach na komórki) o 200 milionów zielonych, co już w 2011 roku ma dać ponad miliard baksów. Naiwny jest ten, kto sądzi, że takie fundusze będą finansować niewinny product placement, a sukces akcji Burger Kinga zdaje się tylko potwierdzać obawy dotyczące przyszłości rynku elektronicznej rozrywki. Produkty sygnowane logo fastfoodowej korporacji nie są skazane ani na marginalizację na podstawie swojej jakości, ani ceny (o czym przekonać możecie się czytając ramkę). Groźnie brzmią zapowiedzi analityków twierdzących, że zastrzyk gotówki ze strony reklamodawców spowoduje rozwój rynku gier i pozwoli wydawcom odciążyć budżet. Nie wspominają o tym, że coraz większa zależność producentów od czynników zewnętrznych daje sponsorom większe prawo do decydowania o efektach pracy developerów i ich formach, co winno napawać trwogą. Szczególnie na tle wszelkich wołań o oryginalność gier i postulatów o traktowanie elektronicznej rozrywki jako sztuki. Zanim gry zaczną być postrzegane jako forma sztuki, mogą dokonać żywota jako interaktywne reklamy.

ROYALE WITH CHEESE! YOU KNOW WHY THEY CALL IT THAT?

Kiedy parę lat temu Activision przeprowadziło badania, okazało się, że gracze wcale nie przepadają za reklamami w grach (in-game advertisment). Wyniki podważano, sugerując stronniczość odpowiedzi, wszystko bowiem zostało zorganizowane za pieniądze wielkiego wydawcy. Jednak ostatnie badania przeprowadzone przez niezależne comScore Media Metrix, potwierdzają, że w oczach graczy produkcje najeżone reklamami nie spotykają się z aprobatą. ComScore ustaliło, że „heavy gamers" (grający co najmniej 16 godzin tygodniowo) są najbardziej otwarci na tego typu formy reklamy: aż 37 procent z nich uważa, że dzięki wplataniu ich w rozgrywkę, gry stają bardziej realistyczne. Tylko 27 procent entuzjastów elektronicznej rozrywki z grupy

WIRTUALNE ŚWIATY SĄ OBLĘŻONE – JAKO OSTATNIE BASTIONY, GDZIE NIE UŚWIADCZYMY NATARCZYWYCH PROMOCJI, MUSZĄ STAWIĆ CZOŁO OFENSYWIE REKLAMODAWCÓW

„light' oraz „medium" zgadza się z tą opinią. Znamiennym jest jednak fakt, że aż 63 procent „graczy hardcore'owych" odrzuca ideę ekspansji reklam w grach jako środka ożywiającego rynek i inspirującego nowe zachowania.

Czy w obliczu ostatnich badań, choćby eMarketer, według których rynek reklam w grach osiągnie w roku 2011 wartość dwóch miliardów dolarów, nie powinniśmy się zastanowić nad tym, jaki los czeka nasze hobby? Kompletna eliminacja hardcore'owych graczy, albo całkowite zepchnięcie ich do podziemia, do którego już żaden wydawca nie ośmieli się zstąpić, by zasięgnąć fachowych rad czy szukać świeżych koncepcji? Rytm nadawać będą masy, nowe tendencje na rynku zostaną obliczone na niedzielnych graczy, dla których najsmakowitszym kąskiem są, w przerwie między pochłanianiem kolejnych ćwierćfunciaków z serem, wyścigi hamburgerów na kółkach.

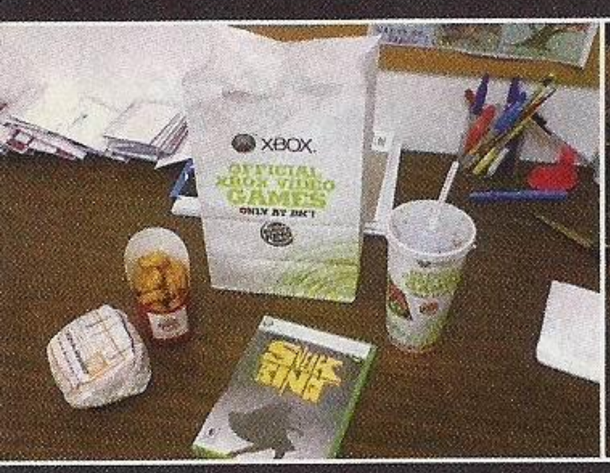
Mówiąc o masach, nie mamy na myśli większości przygniatającej postępową mniejszość, ale raczej graczy o mentalności odbiorcy masowego, dla którego gry to tylko przerywnik między kolejnym whooperem. Dla niego nie liczy się innowacja, nie docenia on kreatywności twórców, zalet gry. Ważne, by było szybko, niezobowiązująco, a co najważniejsze, by pozycja wpisała się w linię produktów, które towarzyszą mu na co dzień, aby się zbytnio nie wysilać. Wartym podkreślenia jest pogląd tej grupy graczy, że reklamy w grach czynią naszą rozrywkę bardziej realistyczną. Jest to opinia mniejszości, która zyskała poparcie wielkich koncernów chcących narzucić nam swoją wizję rzeczywistości. Czy damy się umasowić?

Przyszła pora, by wymierzyć ostrze krytyki w kolejny argument: zyski z reklam w grach służą finansowaniu ryzykownych i nowatorskich przedsięwzięć. Prawda jest dość bolesna, bo profity z gry, w której obficie występują reklamy, nie przekraczają dwóch dolców. Gdyby tego typu promocja pokrywałaby 25-30 procent budżetu produkcji, to można by mówić o istotnym wkładzie i bronić takiego stanowiska. Nowa gra dzisiaj kosztuje jednak prawie 60 dolarów, więc jeden zielony w tę czy w tę nie robi żadnej różnicy. Gdy wydawcy naprawdę zależy na dobru konsumentów, nie zaś na klientelizmie wobec zasobnych portfeli wielkich korporacji, może skorzystać choćby z dobrodziejstw e-dystrybucji, umieszczając na swojej stronie, bądź na Xbox Live Marketplace, Wiiware czy PlayStation Network, wolną od reklam grę za dolara lub dwa dając zadecydować graczom, czy dany pomysł przyjmie się, czy też nie. Wirtualne światy są oblężone – jako ostatnie bastiony, gdzie nie uświadczymy natarczywych promocji, muszą stawić czoło ofensywie reklamodawców. Może powinniśmy odwrócić propozycję „urealnienia" światów wirtualnych poprzez aplikację większej ilości reklam i postulować, by nasza rzeczywistość była tak autonomiczna wobec reklam, jak to miało miejsce do tej pory w grach. Albo zaczniemy kupować pozycje od firm reklamami nie zainteresowanych lub niszowe tytuły od niezależnych developerów, albo poddamy się rynkowej tyranii grupki speców od marketingu.

THAT'S PRETTY F****G GOOD MILKSHAKE.

Advergaming przestaje oznaczać niepozorne gierki zalegające w koszykach hipermarketów czy dodawane za małą dopłatą do hamburgera wraz z colą i frytkami, a staje się nową, hegemoniczną wizją pragnącą zawłaszczyć sobie cała przestrzeń myślenia o rynku i przyszłości gier video. Rzecznicy mcdonaldyzacji elektronicznej rozrywki starają się nam wmówić swoją propagandą, że gry będą bardziej realistyczne, a developerzy będą mieli więcej floty na tworzenie innowacyjnych gier, co jest tylko i wyłącznie zabiegiem piarowskim i najzwyklejszym kłamstwem. Ich zapewnienia, jakoby to większość chciała właśnie takiej przyszłości gier, są opresyjne i agresywne, a wmawianie nam, że wszystko powinno zmierzać w tym kierunku jest przejawem złej wiary i chęci zniszczenia wszystkiego, co do tej pory przynosiło nam tyle frajdy. Sprzeciwmy się, by różnica między naszą rzeczywistością a tą wirtualną nie była tak prowizoryczna, jak różnica pomiędzy ćwierćfunciakiem z serem a Royalem z serem – polegająca na systemie metrycznym. Walczmy o różnicę. Czekamy więc na to, co przyniesie przyszłość oraz na Wasz odzew! ■■

//Krzysztof „Ganon" Tyszka
//Andrzej „Klecha" Klimczok



TANIE, POŻYWNE WYPEŁNIACZE!

Dawno, dawno temu Philip i Andrew Oliver stworzyli kultową serię platformówkek Dizzy wydanych pod szyldem Codemasters. W 1990 roku bracia założyli Blitz Games, które postanowiło skupić się na tworzeniu gier familijnych. Brytyjska grupa opracowała kilka własnych pozycji (Zapper, Fusion Frenzy i WarGames), ale z czasem zabrała się za seryjną produkcję licencjonowanych tytułów na zlecenie (m.in. pozycji z serii SpongeBob SquarePants, Bratz, Bad Boys, Barbie Horse Adventures). Swego czasu ich oddział Volatile Games opracował średnią, lecz dość kontrowersyjną adaptację Reservoir Dogs. Firma miała w planach jeszcze Possession, krwawą rzeź z zombiakami, jednak projekt został zawieszony z uwagi na brak zainteresowania wydawców. Los dał Blitzom (na pocieszenie?) szansę na, jak się później okazało, zakończony sukcesem eksperyment z trzema grami dla Burger Kinga, które tylko za oceanem sprzedały się w nakładzie czterech milionów egzemplarzy...

„Wielkie firmy wchodzą na rynek gier z ogromnymi ilościami pieniędzy, chcą aby gracze przeżyli coś fajnego, coś, co będzie skutkować pozytywnymi skojarzeniami z ich markami." – mówi Philip Oliver, prezes Blitz

Pocketbike Racer

Jednym z pomysłów na grę promującą Burger Kinga było stworzenie klona Mario Kart. Jak łatwo się można domyślić, projektu do udanych zaliczyć nie można, a naśladownictwo wyścigówki z uniwersum Mariana kończy się chyba tylko na samej idei zawodów. Garstka kierowców (pan Burger, King i inne poczwary), garstka od czapy zaprojektowanych torów, mało oryginalne powerupy, które można policzyć na palcach jednej ręki. Gra jest zwyczajnie źle opracowana – hamburgery prują do siebie fireballami (czemu nie musztardą?), oprawa pasuje do jakiegoś średniaka z pierwszego Xboxa, a zewsząd wieje nudą. Jest pięć trybów – coś a la time trial, cone trial, w którym zwycięzca musi przekroczyć jak największą liczbę bramek doładowujących pasek mocy (dzięki niemu może korzystać z broni, a także włączać boosta). W hardcore mode z kolei wszystkie te znajdźki zostają wyrugowane (tak, na tym polega specyfika tego trybu), zaś Battle Royale to zwykły deathmatch. Nie zapomniano o nowych pojazdach do odkrycia i bonusowych trasach dla zapaleńców. Na dokładkę Pocketbike Racer obsługuje Live!, przez co dostąpimy niewypowiedzianej frajdy rozgrywki sieciowej w tej cudownej grze! Odradzam, nawet jeśli codziennie stołujecie się w Burger Kingu.

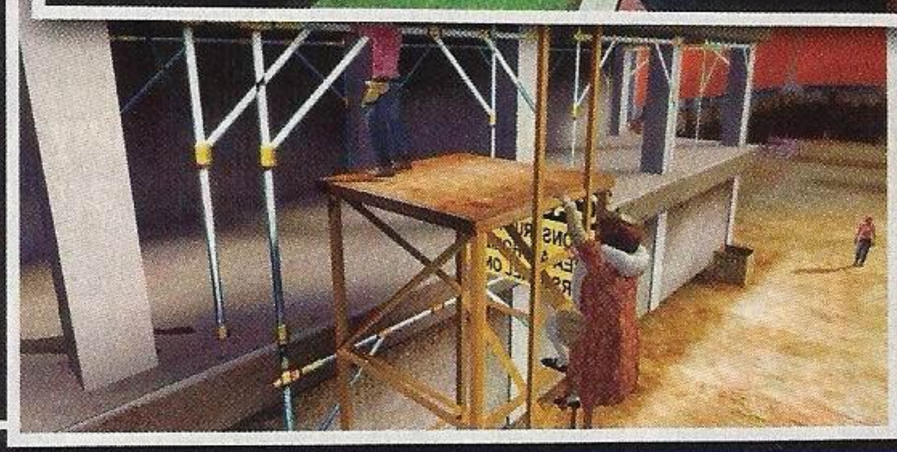
Big Bumpin'

Ta pozycja to wariacja na temat Mario Party i wyścigów gokartów, z tym że w miejsce tych ostatnich wkradają się bumpery, jakimi przejechać się możemy w parkach rozrywki, odbijając się od innych uczestników zabawy. Konkurentów w każdej mini-gierce jest czterech, samych mini-gier tyleż samo. Jedna z opcji to power surge – jeden z zawodników musi podążać po tunie światła aż do bazy, zaś pozostali gracze mają za zadanie zepchnąć go ze świetlnego strumienia, by zyskać nieco energii. Mało zabawne. Cokolwiek klawy jest hokej dwuosobowych drużyn. Rozgrywkę urozmaicają rozrzucone po tafli różnej maści bronie, tarcze i przyspieszacze. Jest jeszcze shockball, gdzie jeden z zawodników wiezie bombę, a jedynym sposobem, by się jej pozbyć, jest uderzenie w inny samochodzik. Dalej mamy lekką modyfikację shockball, gdzie musimy zdobyć i utrzymać krążek, który może nam zostać odebrany w starciu. Big Bumpin' jest w miarę przyzwoita graficznie, a multiplayer zwiększa jej miodność.

Sneak King

Czas na czerpanie inspiracji z innego klasyka – Metal Gear Solid. Jakkolwiek powiązania te byłyby odległe. Wcielamy się w Kinga, maskotkę sieci Burger King, który otrzymuje misję zaspokojenia głodu wszystkich spragnionym hamburgerów. Kiedy nad głową przechodnia pojawi się symbol posiłku, to znak, by zakraść się i dostarczyć go biedakowi. Ale trzeba mieć się na baczności – jeśli głodomór nas spostrzeże, wszystko na nic. Dlatego musimy się kryć za przeróżnymi przeszkodami, w koszach na śmieci, skradać się i lepić do ściany, byleby pozostać niezauważonym. Punktujemy za dostarczoną strawę – możemy liczyć na bonus, jeżeli kiszki przestaną grać marsza jak największej liczbie osób pod rząd, a my pozostaniemy w ukryciu. Na premię możemy również liczyć w zależności od tego, na jak bliską odległość zbliżymy się do delikwenta z burczącym brzuchem. Sneak King to tytuł przystępny, zdecydowanie najlepszy ze wszystkich tu wymienionych, na dodatek dostępny za grosze. Oczywiście w USA.

Na tym nie koniec... „Wzrost popularności gier online pozwoli tworzyć interesujące gry reklamowe wyposażone nawet w opcje mierzenia na nieprzewidywalną skalę zachowań konsumenta, jego gustów, sympatii i antypatii" – dodaje Philip Oliver.



NINTUŚ
ROK ZAŁOŻENIA 1992
(058) 620-20-47
NOWOŚCI • GRY NA WSZYSTKIE KONSOLE
www.nintus.pl
GDYNIA
ul. Morska 13
przy dworcu Gdynia Gł.
pn.–pt. 11-18 / sob. 11-15
SKUP • SPRZEDAŻ • WYMIANA • SERWIS

PRENUMERATA, NUMERY

PRENUMERATĘ WYSYŁAMY PRIORTYETEM!

WARIANT 1

+ GRA + DEMO + GADŻET

NOWA!LEPSZA!

PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy nie tylko zapewnisz sobie 12 numerów magazynu w cenie 10, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas trzy prezenty:

- PEŁNĄ GRĘ NA PLAYSTATION 2*
- GRĘ W WERSJI DEMO NA PLAYSTATION 2
- GADŻET ZWIĄZANY Z GRAMI NA KONSOLE**

WARIANT 2

+ DEMO + GADŻET

NOWA!LEPSZA!

PRENUMERATA NEO PLUS NA 6 MIESIĘCY

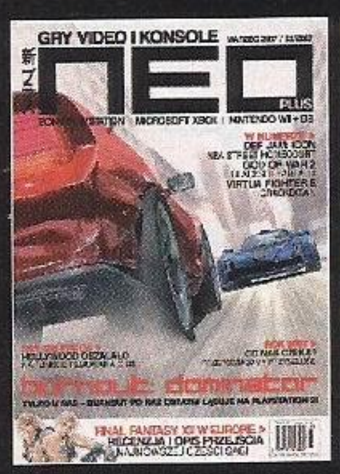
Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 6 miesięcy nie tylko zapewnisz sobie 6 numerów magazynu w atrakcyjnej cenie, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas dwa prezenty:

- GRĘ W WERSJI DEMO NA PLAYSTATION 2
- GADŻET ZWIĄZANY Z GRAMI NA KONSOLE**

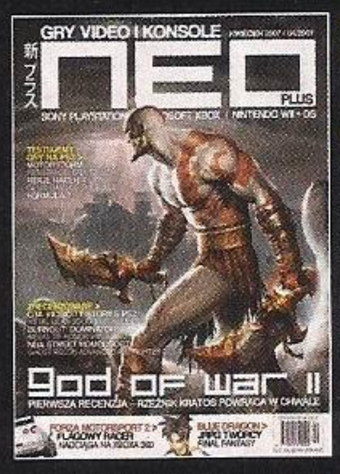
PRENUMERATĘ WYSYŁAMY PRIORTYETEM!

* – gra może być w wersji promocyjnej, nie przenaczonej do sprzedaży, ale jest to pełna wersja. Oferta ważna przez cały czas.
** – gadżety związane z grami na konsole to między innymi: koszulki z gier, smycze z logosami, pocztówki, plakaty, soundtracki i różne inne fajne bajerki!

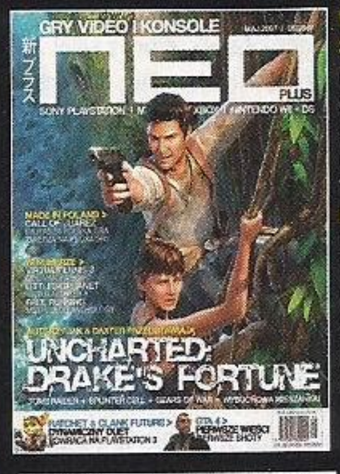
- - Każdy numer archiwalny w cenie 10 zł (koszt przesyłki jest wliczony w cenę numeru) - -
- - W sprawie starszych numerów archiwalnych prosimy o kontakt pod adresem prenumerata@neo-plus.pl - -



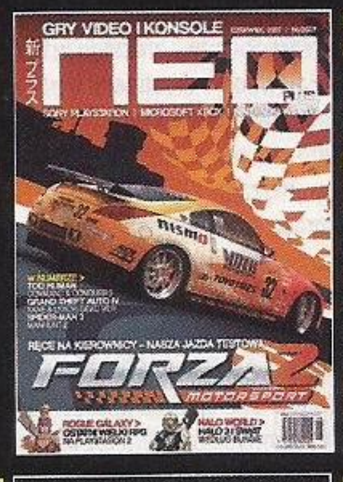
NEO PLUS 96 marzec 07
SPECJAŁY: Burnout Dominator – superracer na PS2 i PSP, Gry się Kręcą – wszystko o ekranizacjach gier, Rok 2007 – przewidujemy przyszłość
RECENZJA I MEGAOPIS: Final Fantasy XII na PS2
RECENZJE: Crackdown, Def Jam ICON, Wario Ware Touched!, Tales of the Abyss, Sid Meier's Pirates! na PSP, Arthur and the Invisibles



NEO PLUS 97 kwiecień 07
SPECJAŁ: God of War II – pierwsza recenzja megahitu na PS2
RECENZJE: Burnout Dominator, Bullet Witch, Genji 2, Medal of Honor Vanguard, Metal Gear Solid: Portable Ops, Resistance: Fall of Men, Motorstorm, GTA Vice City Stories, Ridge Racer 7, Test Drive Unlimited PS2, NBA Street Homecourt, Ghost Recon 2



NEO PLUS 98 maj 07
SPECJAŁ: Uncharted: Drake's Fortune – nowa gra autorów Jak & Daxter oraz Crash Bandicoo, Call of Juarez i wizyta w Techlandzie
RECENZJE: Full Auto 2 Battlelines, Free Running, Heatseeker, SSX Blur, Virtua Fighter 5, Virtua Tennis 3, Tiger Woods PGA Tour Wii, Metal Slug Anthology



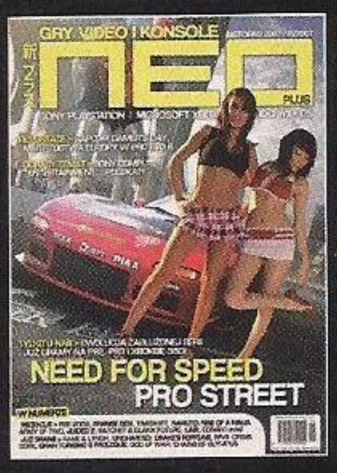
NEO PLUS 99 czerwiec 07
SPECJAŁY: Forza MotorSport 2 – megatest, Rouge Galaxy, Halo World – Halo 3 i świat według Bungie
RECENZJE: Spider-Man 3, Command & Conquer 3: Tiberium Wars, Armored Core 4, Demon Chaos, Dungeon Siege, Xenosaga Episode III, Ratchet & Clank: Size Matters, SOCOM Combined Assault, Oblivion PS3, Guitar Hero 2 X360, Delta Force BHD Team Sabre

NEO PLUS 100 lipiec 07
SPECJAŁ: Heavenly Sword - megaraport, HALO 3 test wersji beta, raport z UBIdays
RECENZJE: Colin McRae DiRT, Forza Motorsport 2, Call of Juarez, Tomb Raider Anniversary, The Darkness, Harry Potter i Zakon Feniksa, Singstar Eska Hity na Czasie, Pirates of the Caribbean: At World's End, Odin Sphere

NEO PLUS 101 sierpień 07
SPECJAŁY: Mercenaries 2: World in Flames – Raport Specjalny, Megaraport z E3 – 26 stron, Medal of Honor Airborne – już graliśmy
RECENZJE: Tenchu Z, Resident Evil 4 Wii Edition, Hour of Victory, Syphon Filter Dark MIrror, Ninja Gaiden Sigma, Transformers The Game, GrimGrimoire, Flatout Ultimate Carnage, Brothers in Arms DS

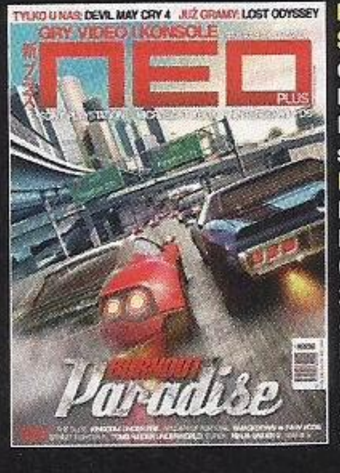
NEO PLUS 102 wrzesień 07
SPECJAŁ: FIFA 08 - Raport Specjalny, Call of Duty 4 - kontynuacja megahitu, Silent Hill Origins - najstraszniejsza gra na PSP
RECENZJE: Bioshock, Heavenly Sword, Guitar Hero: Rocks the 80's, Blue Dragon, Crazy Taxi: Fare Wars, Mario Party 8, Rogue Galaxy, SingStar, Ghost Recon Advanced Warfighter PS3, Medal of Honor Airborne

NEO PLUS 103 październik 07
SPECJAŁY: Mass Effect - testy w Hamburgu, Pro Evo 2008 - już graliśmy, Games Convention i Tokyo Game Show - relacje z wystaw, Wywiad z Adrianem Chmielarzem
RECENZJE: Halo 3, Project Gotham Racing 4, Stranglehold, Warhawk, Sega Rally, Super Paper Mario, skate., Metroid Prime 3: Corruption, FIFA 08, Persona 3

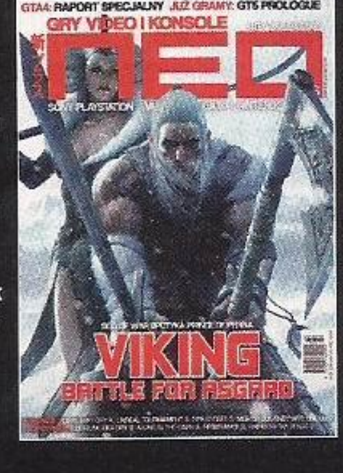


NEO PLUS 104 listopad 07
SPECJAŁ: Need for Speed: Pro Street - megaraport, Capcom Gamer's Day - reportaż z Londynu, Gran Turismo 4 Prologue - ogrywamy demko
RECENZJE: Pro Evolution Soccer 2008, The Legend of Zelda: Phantom Hourglass, Army of Two, The Orange Box, Lair, WipEout Pure, Conan, TimeShift, Ratchet & Clank Future, Naruto: Rise of a Ninja

NEO PLUS 105 grudzień 07
SPECJAŁ: Killzone 2 - nadciąga killer na PS3, Poznań Game Arena 2007 - relacja z największej polskiej wystawy gier
RECENZJE: Assassin's Creed, Call of Duty 4: Modern Warfare, Uncharted: Drake's Fortune, Super Mario Galaxy, Mass Effect, Silent Hill: Origins, Manhunt 2, Guitar Hero III: Legends of Rock, Resident Evil: Umbrella Chronicles, Kane & Lynch: Dead Men



NEO PLUS 106 styczeń 08
SPECJAŁY: Burnout Paradise - pierwsza recenzja! Lost Odyssey - już gramy, Devil May Cry 4 - najlepszy slasher nowej generacji
RECENZJE: Soldier of Fortune: Payback, Rayman Raving Rabbids 2, The Club, Smackdown Vs. Raw 2008, Eternal Sonata, Zack & Wiki: The Quest For Barbados Treasure, Medal of Honor: Heroes 2, Moto GP 2007, Sonic Rivals 2, NBA 2K8, NHL 2K8, NHL 2008



NEO PLUS 107 luty 08
SPECJAŁ: Viking: Battle For Asgard - megaraport z pokazu gry, Grand Theft Auto 4 - raport specjalny, Gran Turismo 5 Prologue - już gramy
RECENZJE: Devil May Cry 4, Unreal Tournament 3, Patapon, Fifa Street 3, Nights: Journey of Dreams, Turok, Final Fantasy XII: Revenant Wings, Contra IV, Phoenix Wright Ace Attorney: Trials & Tribulations, Eledees

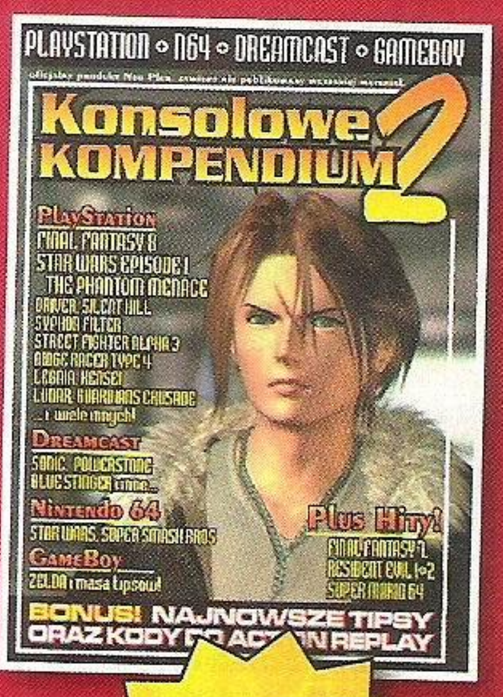
ARCHIWALNE I KSIĄŻKI

ZAPRENUMERUJ NEO PLUS - TO SIĘ OPŁACA!

Wariant 1 - prenumerata 12 numerów w cenie 99,99 zł
płacisz jak za **10 numerów**, dostajesz **12 numerów, demo na PS2 i gadżet!**

Wariant 2 - prenumerata 6 numerów w cenie 55,00 zł
dostajesz **6 numerów** w aktrakcyjnej cenie, a do tego **demo gry na PS2**

Preumerata poza granicami Polski: 12 - Europa z Rosją i Izraelem - 249 PLN, 12 - Ameryka Północna, Afryka - 299 PLN, 12 - Ameryka Południowa i Środkowa, Azja - 349 PLN, 12 - Australia i Oceania - 399 PLN

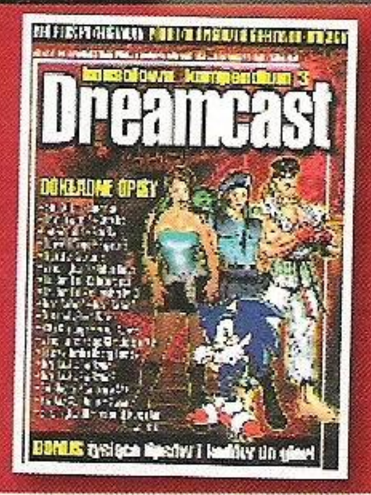


NOWA CENA!

KONSOLOWE KOMPENDIUM 2

Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych. Każdy znajdzie coś dla siebie, w nowej niższej cenie! Liczba stron: 320, cena: 9.99 (z kosztami przesyłki)

W książce znajdują się opisy do: Bloody Roar 2, Blue Stinger, Dino Crisis, Driver, Final Fantasy VII, Final Fantasy VIII, GTA London 1969, Guardian's Crusade, Kensei - Sacred Fist, Legend of Legaia, Legend of Zelda DX, Lunar: SSSC, Mario Party, Marvel VS Capcom, Powerstone, Resident Evil, Resident Evil 2, Resident Evil 3, Ridge Racer Type 4, Shadow Madness, Silent Hill, Sonic Adventure, Soul Reaver: LOK, Star Wars: Episode 1 Racer, Star Wars: Rogue Squadron, Star Wars: Episode 1 The Phantom Menace, Street Fighter Alpha 3, Super Mario 64, Super Smash Bros, Syphon Filter, The House of The Dead 2 i masa tips & tricks!



KONSOLOWE KOMPENDIUM 3

■ Biblia dla wszystkich posiadaczy konsol. 45 opisów do najlepszych gier na Dreamcasta PS one i PS2. Liczba stron: 272, cena: 19.99 (razem z kosztami przesyłki)

JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek bankowy według podanego wzoru, dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (w rubryce: tytułem) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na poczcie.
Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym – prosimy jednak pamiętać o podaniu swojego adresu. Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, 38 1240 1112 1111 0000 0165 7638

Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca.

Dla Państwa wygody proponujemy posługiwanie się skrótami podczas wypełniania blankietu zamówienia.

Kompendia:
Konsolowe Kompendium - brak
Konsolowe Kompendium 2 - KK2
Konsolowe Kompendium 3 - KK3

Prenumerata:
Prenumerata 12 numerów - P12
Prenumerata 6 numerów - P6

Archiwalne numery Neo Plus:
Neo Plus nr. XX - NXX gdzie XX oznacza numer, który zamawiamy, na przykład:
Neo Plus nr 01 - N01
Neo Plus nr 11 - N11
Neo Plus nr 21 - N21

nazwa odbiorcy: INDEPENDENT PRESS
nazwa odbiorcy cd: PEKAO SA 8o WARSZAWA
l.k. 3 8 | nr rachunku odbiorcy: 1 2 4 0 1 1 1 2 1 1 1 1 0 0 0 0 1 6 5 7 6 3 8
waluta: WP PLN
kwota: 99,99,-
kwota słownie: Dziewięćdziesiąt dziewięć złotych i 99 groszy
nazwa zleceniodawcy: JANUSZ SMOLIWĄS
nazwa zleceniodawcy cd: BALLADY 2/12 03-200 ZAWIERCIE
tytułem: P12
tytułem cd:

POCZTA POLSKA

Opłata

Podpis

W razie problemów z zamówieniem prosimy o kontakt pod adresem email prenumerata@neo-plus.pl lub o telefon (22) 716–87–98 w poniedziałki w godzinach 14-17.

FAQ 2

WASZE LISTY I SMSY W IMADLE MAXA I MIELA

Morza zagotowały się, rzeki zaszły krwią, a niebo pociemniało od chmar szarańczy. Banan ponownie opuścił gościnne progi FAQ. A ponieważ, jak mawiali starożytni indianie – „gdzie owoc nie może, tam doktora poślą" – no to jestem, chociaż tak naprawdę niniejsza rubryka to Wasze poletko i miejsce do piśmiennego wyżycia się. Ja tu tylko sprzątam, wtrącając raz po raz swoje trzy grosze. Do usług. //DrMax

email: faq@neo-plus.pl **SMS:** +48 513 616 879 **listy:** NEO PLUS, Ottawy 11, 05-500 Piaseczno

KONKRETY SMSem

WASZE KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI MIELA

Nie rozumiem dlaczego, jak tylko weszły nowe konsole, jak Xbox 360 i PS3, to od razu producenci gier zapomnieli o PS2. Kumpel kupił sobie Xboxa 360 i DMC4, ja mam PS2, ale na tę konsolę ta gra nie wyszła. Jak tu się nie wkurzyć? Jeszcze ma zamiar wyjść GOW III, ale pewnie on także nie wyjdzie na PS2. Czemu PS2 tak szybko znikła ze światowego ekranu i czemu Microsoft pcha się na rynek konsol? Nie ma dość kasy z PC? Proszę o odpowiedź.

Kto stoi w miejscu ten się cofa. Dzisiaj MS ma kasę, ale musi coś robić, żeby mieć jutro. Poza tym akcje bez powodu w górę nie pójdą, potrzebne są jakieś ruchy. PS2 nie znikła szybko, jest na rynku od dziewięciu lat, wyszło na nią mnóstwo dobrych gier. Producenci i wydawcy przeskakują na nowe konsole z różnych powodów. Więcej mocy, to większe pole do popisu dla twórców gier. Nowe konsole to szansa zajęcia rynku dla nowej marki. Do tego dochodzą jeszcze pieniądze – niektórzy dostają kasę, by pisać tylko na konkretną konsolę. A GoW III wyjdzie tylko na PS3, bo Sony uznało, że czas już najwyższy, by posiadacze PS2 przesiedli się na nową konsolę. Czy Kratos ich przekona? Nie wątpię.

Blizzard zaprezentował w końcu Diablo 3. Gra zapowiada się naprawdę wspaniale, jednak czy są jakieś szanse, że wyjdzie ona także na X360 lub PS3?

Na tak: połączenie z Activision, które praktycznie jest wydawcą w 90 procentach konsolowym i może chcieć zmienić politykę firmy na multiplatformową.
Na nie: gry Blizzarda zawsze doskonale na siebie zarabiały na PC, a potym jak World of Warcraft przyniósł ziliony debilarów, Blizzard mógłby rozdawać Diablo 3 w zasadzie za darmo. Bo stać ich. Więc kasa z konsol to dla nich trochę za mały argument. Są inne?

Cześć Mielu, czy na PlayStation 3 albo na PSP szykuje się jakiś tytuł spod szyldu Jurassic Park albo coś z dinozaurami? Liczę, że mi odpowiesz. Pozdrawiam.

Cześć. Dżungli już chyba wszyscy mają dość, a po średnim Turoku nie sądzę, by kogoś jeszcze interesowały dinozaury w grach. A Jurassic Park to martwa licencja. Sorry.

Siemano! Wiecie może czy szykuje się jakaś obniżka ceny PS3? Wiem, że był spadek ceny pół roku temu, ale dla mnie to nadal bardzo duży wydatek. Czekam aż cena spadnie do pułapu ok. 1000 zł. Jakie „wielkie" gry wyjdą po polsku na PlayStation 2 lub PS3? WiK

Po polsku będą: Killzone 2, MotorStorm 2, Buzz'y (na PS2 i PS3) Nie spodziewamy się obniżek w tym roku. Soniacze zamiast obniżać ceny, wymieniają 40GB dysk na 80GB, więc dostajesz więcej za tę samą kasę.

GDZIE SIĘ PODZIAAALI TAMCI POGAAANIE?

Ostatnimi czasy trapi mnie niezmiernie pewna kwestia, a że, jak głosi staropolskie porzekadło, „nikt nie zrozumie małpy lepiej niż Banan", postanowiłem podzielić się powodem mego frasunku.

▶ Babcia wmawiała mi swego czasu, że miałem żółtawych przodków. Ale żeby od razu Banan?

Otóż czuję się, co tu dużo mówić, staro. Fizycznie wszystko w porządku, wszak „się skacze, się pływa itp.", jednak mentalnie łysieję, siwieję i wypadają mi zęby. A wszystko to za sprawą „kiedyś było lepiej". Gdybym za każdym razem, gdy słyszałem to zdanie (lub którąkolwiek z jego niezliczonych mutacji), dostawał paczkę fistaszków, zapewne byłbym teraz mniej aerodynamiczny. Wygląda na to, że w pewnym momencie człowiek przekracza granicę „teraz", zostawiając za sobą bezpowrotnie cudowną krainę „kiedyś" – tę, w której chleb po tygodniu był wciąż świeży, uprzejmi młodzianie ustępowali miejsca staruszkom, zamiast udawać, że ich nie widzą, a trawa, co tu kryć, była dużo zieleńsza od tej dzisiejszej, marnej imitacji.

▶ Nostalgia to takie małe, namolne stworzonko, które siedzi nam gdzieś w potylicy i podszeptuje to i owo. Czasem aż miło posłuchać i przypomnieć sobie z rozrzewnieniem np. „ten pierwszy raz" (o jakimkolwiek pierwszym razie mówimy). Innymi razy, np. kiedy uparcie przekonuje, że „PRL był cool" – jak u sporej części naszych rodaków – wypada sprawić jej kaganiec. Ale z drugiej strony, nikt też mnie nie przekona, że wszystkie nowości przebijają to, co było kiedyś.

Podobnie jest z grami, z tą jednakże różnicą, że granica ta jest dużo szybciej osiągana. O ile na upadek obyczajów narzekają głównie ludzie o włosie przyprószonym siwizną, o tyle gracz może poczuć nostalgię do „uroku lat minionych" nim pierwszy wąs nawiedzi jego młodzieńczą twarz. Niestety, także i mnie udzielił się sentyment za grami z tamtych lat, a i dzisiejsi gracze wydają mi się jacyś mniej ciekawi.

▶ Może się komuś narażę, ale jeśli chodzi o ostatnie zdanie, mam podobne odczucia. Cóż poradzić, graczy przybyło to i poziom z lekka podupadł. To już nawet nie smutna rzeczywistość – to prawo natury.

Ongiś gracz był niczym kapłan igrający z potężnymi siłami, które tylko czekały, aż jakiś nieuważny głupiec wypuści je na wolność i pozwoli im siać zniszczenie i pożogę. W grach kryła się pierwotna moc, którą okiełznać mogli tylko najbardziej wytrwali i najzręczniejsi mężowie. Casual wrzucony do klatki z Amigą zostałby wnet rozszarpany na strzępy, toteż żaden nie ważył się zbliżyć na długość kabla. By wejść w posiadanie tajemnych gier, nie wystarczyło pójść do sklepu, o nie. Nikt nie znał wtedy rozświetlonych lad i uśmiechniętych hostess, niektórzy znali natomiast pana Wiesława ze stoiska nr 5 na giełdzie komputerowej, który miał magiczne nowości po przystępnych cenach.

Już samo wejście na to targowisko tysiąca dziwów wymagało od śmiałka nie lada odwagi – stoiska alchemików, na których piętrzyły się dziwne pudła, komputery w całości i w kawałkach na każdym kroku, gdzieniegdzie namioty, w których kupcy z dalekich stron oferowali tajemnicze „konsole", mogły onieśmielić nowoprzybyłych. Granie było wówczas mrocznym kultem, a cały świat padał na twarz przed potęgą błękitnego pioruna na czerwonej okładce. Biblia graczy, której najstarsze numery były dla wielu niczym Święty Graal, co miesiąc wlewała w serca i umysły wiedzę niezbędną do przetrwania w pełnym niebezpieczeństw świecie wirtualnej rozrywki.

▶ Zawiało pogaństwem. Aż przed oczami stanął mi obraz Swaroga dobrotliwie uśmiechającego się zza klawiatury „przyjaciółki". Ale fakt, ładowanie gier na C-64 było przeżyciem niemal mistycznym. Te zmrużone w skupieniu oczy kolegów otaczających półokręgiem magnetofon, mamroczących pod nosem inkantacje mające odpędzić złego bożka Load Errora.

Tak przynajmniej wyglądało to z punktu widzenia świeżo upieczonego ucznia szkoły podstawowej. Oczy widziały tylko niewielki wycinek rzeczywistości, a wyobraźnia dopisywała całą resztę. Lata jednak nieubłaganie mijają, a im większa wiedza, tym mniejsze pole do popisu dla umysłu. W starciu z tworami wyobraźni rzeczywistość nie ma żadnych szans, więc gry nigdy już nie będą takie same, a ja jestem chyba skazany na mentalne stetryczenie. „Zaraz!" – mógłby zakrzyknąć głos w mym umyśle, gdyby był tam jakiś głos zdolny do zakrzykiwania – „Przecież jest jeszcze Neo+!". Fakt, to zacny periodyk. I klimat ma. Ale padania na twarz raczej już nie będzie, bo odkąd wstrząsnęło mną odkrycie, że Gulash nie ma dwóch metrów wzrostu (jak swego czasu sądziłem), aura kultu trochę przygasła. Ale i tak dajecie radę.

▶ No wiesz, w poprzednim stuleciu znalazłoby się kilku wysokich inaczej jegomości, przed którymi padano na twarz aż miło.

Wniosek? W gruncie rzeczy nie ma to jak crap, przynajmniej dla dziecka – pozwala mu rozwijać umysł, a przy okazji crapy są tanie. Genialna teoria, będąca wisienką wieńczącą tort niezaprzeczalnych faktów i precyzyjnych tez.

▶ Zaiste, genialne. Od siebie dodałbym jeszcze, że crap to także najlepszy przyjaciel recenzenta. Trochę poboli, ale ile później frajdy przy pisaniu.

Z Wyrazami Szacunku (graniczącymi ze służalczą czołobitnością),
Uuk

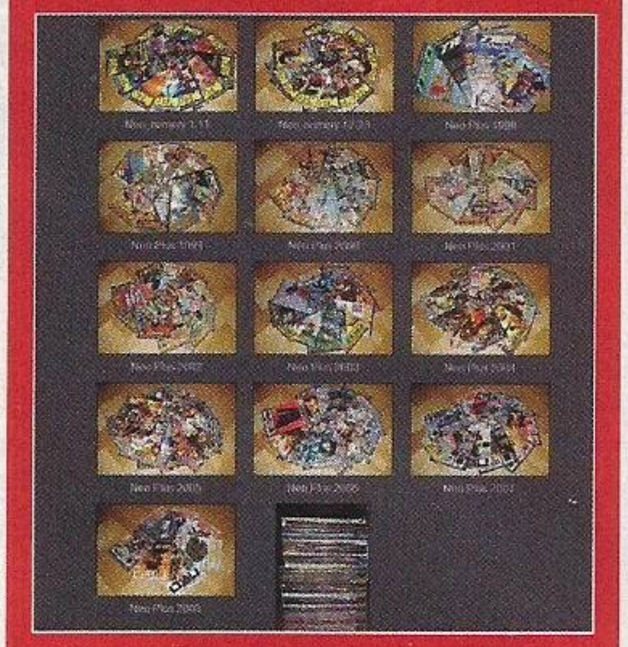
▶ Sława!

KĄCIK DROBNEGO PRZEDSIĘBIORCY

Witam serdecznie całą N-Plusową brać. Na wstępie chciałbym pozdrowić szanownych redaktorów i wszystkich czytelników tego zacnego miesięcznika.

MAM WSZYSTKIE!

Witam,
Z okazji 10-lecia pisma Neo Plus, moja galeria wszystkich numerów Neo i Neo Plus – tak, mam je wszystkie, co do jednego :))
Pozdrawiam,
Wojtek
http://wojciechpolak.org/photos/neo/



Dzięki, aż serce rośnie... Absolutny szacun dla Wojtka. Zajrzyjcie do galerii.
PS: Naprawdę wydano aż 23 numery NEO bez plusa? yawn... ;)

▶ Dziękuję. Odwzajemniam.

A teraz przejdę do konkretów. Otóż ostatnio zmuszony byłem pozbyć się 107 numerów NEO PLUS (numery: 1-107). Zmusił mnie do tego brak miejsca w mieszkanku oraz naciski mojej „drugiej połówki". Szkoda mi było wyrzucić gazety na śmietnik lub oddać na makulaturę. „Z lekką nieśmiałością" wystawiłem komplet czasopism na Allegro w cenie od 1 zł. Zainteresowanie aukcją przerosło moje najśmielsze oczekiwania, o komplet gazet walczyło zaciekle trzech klientów, a cena z dnia na dzień rosła. Ku mojemu zaskoczeniu aukcja zakończyła się kwotą ponad 200 zł (jest to kasa nieporównywalnie mniejsza od tej, którą wydałem na zakup 107 N-Plusów, ale wystarczy na kupno kolejnych 20 numerów.

▶ (zerka ukradkiem na półkę z czasopismami, łapczywie oblizując pejsy)

Po tym, jak sprzedałem gazety, okazało się, że mój chrześniak będzie miał Komunię. Wiedziałem, że interesuje się grami, wiec postanowiłem obdarować go NDS-em, ale pojawił się problem jaką grę kupić ośmiolatkowi. W takiej sytuacji po przeglądnięciu kilkunastu NEO PLUSÓW nie miałbym najmniejszego problemu z wyborem gry dla dzieciaka, ale gazetami od jakiegoś czasu cieszył się ktoś inny. Pobuszowałem więc trochę w Internecie i mój wybór (ze względu na bardzo wysoką średnią ocen) padł na New Super Mario Bros. Muszę przyznać, iż ze względu na moją „miłość" do gier, NDSa i Mario kupiłem miesiąc przed uroczystością, aby móc przetestować konsolkę i przejść „na spokojnie" grę. Mario przeszedłem w 100%, zbierając wszystkie gwiazdki i stwierdziłem, że gra jest trudna. Moim zdaniem zdobycie wszystkich gwiazdek przez ośmioletniego dzieciaka graniczy z cudem. Oczywiście przez grę można „przebiec" przechodząc tylko podstawowe levele, ale co to za frajda!? Gdybym miał czasopisma to bez problemu wybrałbym coś bardziej przystępnego dla ośmiolatka.

▶ Ot, nie masz ci jak fachowcy. Ale problem wbrew pozorom nie jest poważny. Niech się młody hartuje, kiedyś będzie opowiadał wnukom bajędy z cyklu „jak to dziadek rozwalał Kintaro joya lewą stopą trzymając".

A morał z tego taki: nie pozbywaj się NEO PLUS, bo nigdy nie wiadomo, kiedy może Ci się przydać :-)
Pozdrawiam
SEBO

▶ Włacha. Poza tym, taki papierowy kapitał może procentować. Kto wie, może za 10 lat, po opchnięciu kompletu 200 numerów N+ będziecie wygrzewać się na tarasie swych willi, przypalając cygara studolarówkami.

Z ŻYCIA EKSPEDIENTA

Witam.

▶ No cześć.

Na wstępie chciałbym was serdecznie pozdrowić. Mam 22 lata i jak wszyscy piszący do waszej gazety interesuję grami :)

▶ Mam tylko nadzieję, że nie wszystkimi. Byłoby mi wówczas strasznie głupio, bo – mimo, że pisuję tu dość regularnie – zainteresować się kolejnym jRPG o przygodach anemicznych obojnaków czy inną piłką kopaną mógłbym tylko pod wpływem ciężkich środków psychotropowych.

Pracuje w sklepie „nie dla teściowych" :)na stanowisku obsługi klienta w dziale komputery i elektronika (doradzam ludziom jaki sprzęt maja wybrać i żeby trafiał w ich potrzeby).

▶ Zakładam, że odwalasz tam lepszą robotę niż pewien pan, który w takowym sklepie na zadane przez mojego kolegę pytanie o płytę Ice-T odrzekł z rozbrajająco zblazowaną miną: „Produktów spożywczych nie prowadzimy".

Otóż pewnego słonecznego wtorku do mojego działu przywędrował klient z synem. Powiedział, że chciałby kupić synowi jego pierwszy w życiu komputer, ale jest kompletnym laikiem w tych sprawach i nie wie co ma wybrać, ja zaś jak to wzorowy pracownik spytałem do czego owy sprzęt ma służyć? Odpowiedz jednak usłyszałem od syna: „do Turoka" – rzekł.

▶ Biedne dziecko.

Oczywiście pierwsze co mu powiedziałem to, że (mam nadzieję, że nie przeczyta tego mój kierownik :P) taniej wyszłoby złożenie komputera w dobrym sklepie komputerowym. Po dokładnym wytłumaczeniu szczegółów klient powiedział, że porozmawia z kolegami z pracy i dadzą mu jakiś namiar na dobry sklep komputerowy. Już miał wychodzić, gdy jego uwagę przykuło lśniące, czarne urządzenie zwane PlayStation 3. Spojrzał na syna, potem na mnie i powiedział: „czy to jest PlayStation 2?" (jakiś głupek z innej zmiany pomylił stojaki). Odpowiedziałem, że to PlayStation 3, a dwójka stoi obok w kartonie, wtedy on zaczął opowiadać, że kiedyś grał na starym, poczciwym plejaku u kumpla i strasznie spodobał mu się Street Fighter Alpha (tak wywnioskowałem, bo nie znał dokładnej nazwy). No i po dłuższej dyskusji doszliśmy do wspólnego wniosku, że to zacięcie sekundowe daje niezwykły efekt (np. w God of War przy wykończeniu kombo Kratos na ułamek sekundy się zatrzymuje. To samo było w Mortal Kombat i właśnie w Street Figterze). Po naszej rozmowie powiedział swojemu synowi, że kupi mu PlayStation. Syn był w siódmym niebie z tego powodu, tylko, że powstał następny problem, a mianowicie – trójka czy dwójka? Klient długo się zastanawiał, ale w końcu nie nie kupił. Za to następnego dnia przyjechał i powiedział „nieważne, co powie żona, niedługo są urodziny moje i mojego syna, więc poproszę PlayStation 3 dla syna, dla mnie PlayStation 2 i jakiś ładny telewizor lcd dla żony".
Sebatomek

▶ Serce roście słysząc o takiej obsłudze. Szkoda, że zazwyczaj przed wizytą w typowym sklepie z grami najlepiej zaopatrzyć się we wnyki i ubiór maskujący. Najlepsi „sprzedawcy" biją rekordy na 100 metrów w biegu przez półki, byle tylko uniknąć pytania klienta. A na marginesie – pomyśleć, że kiedyś cieszyłem się jak głupi ze sprawionej mi na święta przez ojca podróby podróby NESa. O tempora, o mores...

CO BY BYŁO GDYBY...

Gdyby w pewnym momencie w historii gier komputerowych zabrakło słynnej w latach 70-tych, konsoli Magnavox Odyssey, zapaść konsol w 1983, byłaby o wiele większa i dzięki tej konsoli, dziś nie powstałyby takie hity, jak Xbox 360, PlayStation 3 czy Nintendo Wii! Gdyby w pewnej chwili, nie było zapaści gier wideo w 1983, to teraz twórcy największych hitów (takich jak np. Halo 3), nie mieliby weny do tworzenia tak wspaniałych gier, jakie można kupić prawie w każdym sklepie z grami! Gdyby nie pojawiła się pierwsza konsola ósmej generacji (Xbox 360), to mogłaby się nie pojawić konsola Nintendo Wii lub PlayStation 3 z chęcią do rywalizacji!

▶ U! U! Gdybanie! Ja też chcę! Gdyby babcia miała wąsy to by była dziadkiem. Albo i dwoma!

Choć gdyby naprawdę liczyła się grywalność, to nadal bym grał w stary Mortal Kombat na DOSie i nie miał bym gdzieś na strychu NESa, razem ze starymi, często zużytymi rzeczami! W dzisiejszych czasach tak naprawdę liczy się dobre pierwsze wrażenie, bez wypróbowania, ładna grafika, no i oczywiście zazdrość ze strony kolegów.

▶ Oczywiście.

Gdyby w pewnym momencie nie pojawił się automat do słynnej na całym świecie gry Pong, nie odczuwalibyśmy tej zazdrości. Może i gdyby Pong nie zaistniał, od razu powstałby NES, co by było mało prawdopodobne...

▶ Albo na pomysł Ponga wpadłby Shigeru Miyamoto, biała kreseczka stałaby się maskotką Nintendo, zaś jej kumpel, biały kwadracik – celem niewybrednych żartów na temat orientacji seksualnej. My zaś gralibyśmy w Super Pong Tennis Racer Galaxy 8. Bogu dzięki za Allana Alcorna.

Tak naprawdę, gdyby dzisiaj każdy miał własną konsolę, to zamiast wymieniać się grami itp. szukalibyśmy innego powodu do pochwalenia się przed innymi. Ja nie mam konsoli, zbieram NEO Plus, dla wypatrzenia nowości ze świata gier. Choć bardzo chciałbym mieć przynajmniej Nintendo Wii.

▶ Gdybyś się uważnie porozglądał, zauważyłbyś pewnie że X360 w wersji Arcade jest tańszy od zabawki Ninny. Fakt, że to nadal niemało kasy, ale gdyby był jeszcze tańszy to wszyscy by mieli własnego i znowu trzeba by szukać powodu do pochwalenia się przed innymi. Gdyby oczywiście naprawdę o to w tym wszystkim chodziło.

Pozdro, Julek (13 lat)

▶ Pozdro – Max (stary cap)

↘ Witam. Czy mogę ładować pada od PS3 przez USB w laptopie? Czy w żaden sposób mu (padowi) to nie zaszkodzi?

↘ *Oczywiście, nic się nie stanie.Tak samo przez USB w PS3 można ładować choćby iPoda.*

O co chodzi w drugim pytaniu w konkursie, w którym do wygrania jest PlayStation 3?

Kto regularnie czytał Enplusa, ten wie. „Chest" to tylko kawałek ksywki. Jak Blizz (Blizzard Beast).

↘ W pierwszym pytaniu w Waszym konkursie mam podać cztery ksywy osób, które założyły Neo czy Neo Plus i czy możecie chociaż powiedzieć ile było tych gier demo na PS2, które dołączaliście do pisma?

NEO, bez Plusa. Z demkami nie pomogę – przecież to konkurs wiedzy o NEO+.

↘ Czy w LEGO Indiana Jones można grać online na Xboksie 360?

Nie. W koopie można się bawić tylko na jednej konsolce.

↘ Czy jest jakaś wielka różnica między X360 Arcade a X360 Premium HDMI? Bo właśnie chcę kupić i się zastanawiam.

Arcade nie ma dysku twardego (przydaje się), ma za to kartę pamięci 256 MB. Do tego pięć gierek z Xbox Live. W zestawie Premium znajdziesz też kabel komponentowy do telewizora oraz headset. No i Premium jest de facto tańszy, niż gdybyś potem do Arcade'a dokupował kolejne elementy – dysk, kabel, headset, itd.

↘ Czy teraz, gdy procesor PSP działa na pełne 333MHz możliwe jest technicznie stworzenie San Andreas Stories?

Technicznie może i tak. Tyle tylko, że nikt tej gry nie zrobi. Dla R teraz liczy się GTA IV. Chociaż, kto wie, co wymyśli EA jeśli w końcu kupi Take Two.*

↘ Elo panowie i panie, mam pytanie. Jestem niepełnoletnim, zapalonym graczem, ale samo granie mi nie wystarcza. Kiedy będzie jakiś turniej PS3 i gdzie? I czy są jakieś Simsy na PS3 (I am fanatyk Simsów)? Mam prośbę, napiszcie cos o Simsach. Dzięki ;-) Pozdro dla fanów Simsow!

Turniej PS3? Ale znaczy się w co, gdzie i w ogóle, o co chodzi? Simsów na PS3 brak. Ktoś tam kiedyś zapowiadał Sims 3 na Pleja, ale to było dawno i nieprawda. O, proszę, aż sześć razy pojawiło się słowo Sims w tym numerze NEO Plus. Teraz już nawet siedem. Gry z tej serii pojawiły się na PSP, PS2 (po polsku), Wii – recenzowaliśmy je kiedyś, zajrzyj na: [http://neoplus.gameplace.pl].

HIGHWAY TO HELL

Hej Wariaty!

▶ Heeej.

Nawet nie wiem od czego zacząć, bo to taki spontan. No ale pomyślałem, że w sumie to czemu miałbym do was nie napisać. Po pierwsze to wam zazdroszczę – to znaczy waszej ekipy, ludzi którzy uwielbiają grać i czerpią z tego masę frajdy. Nie pamiętam gdzie przeczytałem, czy u Was, czy u konkurencji, o tym że gracze to nadal margines. Niestety tak wygląda rzeczywistość, odczuwam to po sobie, bo nawet nie mam z kim pogadać w mojej miejscowości o moim hobby. Jak już grają, to bardzo sporadycznie i nie za bardzo są w temacie. A ja uwielbiam dyskutować o wszelkich nowinkach z branży. Może kiedyś to się zmieni, a gry nie będą postrzegane jako coś gorszego, niż np. filmy.

▶ Powoli ku temu zmierza. Ujmując rzecz brutalnie – to kwestia biologii. Za lat kilkadziesiąt ludzi, którzy gry znają jako te błyskające głupoty, przy których marnują sobie życie ich dzieci, będzie o wiele mniej. Inna rzecz, że z tymi filmami też nie taka prosta sprawa – gros powstających produkcji też uchodzi za rozrywkę dla debili, prawdziwym uznaniem cieszą się raczej nieliczne. Kto wie, może doczekamy się kiedyś growego snobizmu i własnych Kałużyńskich i Raczków, pouczających w co powinien przycinać w danym tygodniu gracz – intelektualista.

Od ponad trzech lat ubolewam, bo nie mam tyle czasu na granie, ile bym chciał.

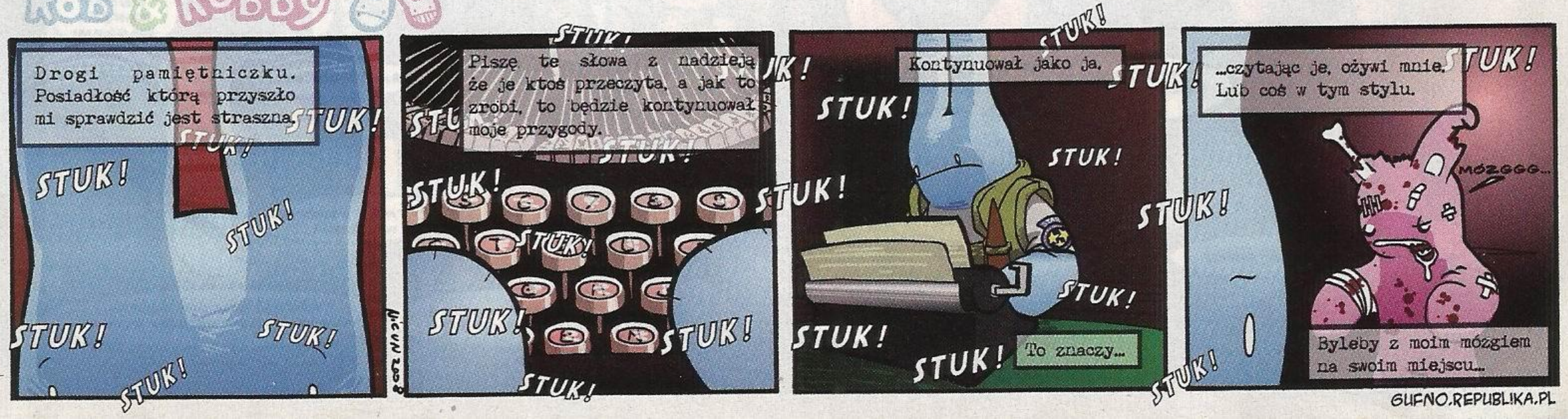
▶ To jest nas dwóch. Przynajmniej.

Życie to nie bajka, co nie? I nikt nie mówił, że będzie lekko :) To dlatego, że jestem kierowcą międzynarodowym (TIR) i większość czasu jestem w trasie. No ale za to jak po dwóch tygodniach wpadam do domu, to się dzieje. Ostatnio rządzą co-opy z moim kumplem.
29 kwietnia miałem nie lada problem, a mianowicie na jaką platformę kupić TO arcydzieło. Jestem szczęśliwym posiadaczem X360 i PS3, no i nie wiedziałem czy będą jakieś różnice w wersjach. Ostatecznie kupiłem na suszarkę, biorąc pod uwagę pieniądze Microsoftu zapłacone Rockstar na dodatki. Spędziłem może z 6 godzin z gierką i musiałem wyjechać, ale mnie do niej ciągnie.

▶ Sądząc po relacjach znajomków, przed Tobą jeszcze tych godzin około 74. Masz do czego wracać.

Dzięki za pismo, które jeździ ze mną po Europie. Piszę to o godzinie 24, a o 4 rano muszę ruszać na wyspę. Pozdro dla całej ekipy!
Esco

▶ Pozdro, pozdro. Szerokich poboczy i wadliwych fotoradarów. ■■



O ROBOTACH, WALENIU, SZYDEŁKOWANIU I JEDYNEJ GRZE, KTÓRA PRZETRWAŁA ZAGŁADĘ EKOLOGICZNĄ

Z przerażeniem obejrzałem film „Wall-E". Bo to film dla dzieci. Dla miłośników konsol i wnikliwych obserwatorów tego, co się dzieje wokół, całkiem niebagatelna sprawa.

Pierwszy uśmiech na twarzy wywołała u mnie scena, w której robocik z nudów pocina na konsoli. Jest tak na oko rok 2800-któryś. Ziemia wymarła, zaśmiecona (nie będę zdradzał całej fabuły) i ten robocik się nudzi jak waleń wyrzucony na plażę obok zestawu do szydełkowania. No i wiecie w co gra Wall-E (Wysypiskowy Automat Likwidująco Lewarujący - E-klasa)? Ci, co byli na filmie, wiedzą. Otóż gra w Ponga. Wyrazem nudy jest nabity na ekranie wynik 7999:0, o co nietrudno, kiedy ma się tylko jednego pada. Zaśmiałem się na głos w kinie (a za mną tłumek dzieci, które generalnie lubią, jak ktoś się śmieje). Głównie z tego powodu, że po tych wszystkich super duper hiper grach na X360, PS3 i innych maszynach zdolnych unieść wyobraźnię w kosmos, w 2800 roku został... Pong. Gra prosta, jasna, przyjemna. Przewalona historia. Ja tu czytam w zapowiedziach i materiałach prasowych o nieprawdopodobnych kombinacjach, szukaniu patentów, nowatorstwie i tak dalej, a i tak wszystko się sprowadza do prostoty cepa. Ciągle gdzieś trzeba skakać w platformerkach, ciągle do kogoś trzeba strzelać w strzelankach i ciągle wyprzedzać w wyścigach. Rzec by można, że od momentu, kiedy rewolucyjnie ktoś wpadł na pomysł, by w grach skopiować rzeczywistość, niewiele oprócz grafiki się zmieniło. Z tego wszystkiego najoryginalniejszymi tytułami są puzzle i platformery, bo nie mają odpowiedników w rzeczywistości. Chyba, że Le Parkour traktować jako związany, ale i tak gry były tu pierwsze.

A wracając do prostoty. Pamiętacie jaka miała być kolejność konsol na rynku? PS3, X360 i Wii. Tymczasem okazuje się, że na całej akcji najbardziej skorzystała firma, która postawiła na beztroską zabawę przy konsoli. Nie jakieś specjalnie rozbudowane sieci, nie wiadomo w co wpakowane miliardy, gry dla mózgowców, ale rzewny na pierwszy rzut oka pomysł konsoli jako zabawki, gdzie jedne kulki ścigają drugie kulki i grają trzecimi kulkami w tenisa. Przepraszam, ale kiedy patrzę na gry na Wii, zawsze widzę tam kulki. Podobnie mam, kiedy patrzę na Dodę.

W filmie „Wall-E" jest zła korporacja kontrolująca wszystko i mieszkańcy Ziemi, którzy mają wszystko w esicy. Chcą się w zasadzie jedynie nażreć i poczatować. Łopatologiczno-młotkowa prostota przekazu tego filmu cofnie obiad każdemu, kto jest starszy niż dwa miesiące i przerażające jest to, że twórcy filmu odwołują się do tych samych płaskich schematów, z których się wyśmiewają. Sami mówią wprost, jednocześnie naśmiewając się z tego, że ludzie są coraz głupsi. Abstrahując już od morału z filmu, którego raczej badania psychologicznie nie potwierdzają. By za dużo nie zespoilować, powiem, że póki drażnione są ośrodki przyjemności, raczej należy się spodziewać, że nikt się od tego nie oderwie. Ale film z morałem, to film z morałem i według autorów ludzie w efekcie wolą się naharować, niż poleżeć i najeść.

Po tym wszystkim spojrzałem na zapowiedzi gier na X360 na ten rok i trochę mi się zrobiło nie za dobrze. PS3 też tak sobie. Zacząłem się tedy zastanawiać czy faktycznie gry nie dotarły już do pewnego momentu skomplikowania i sprawdziły jak tam jest. Było słabo, więc teraz będzie już prosto. Żeby się nie namęczyć, tylko pocieszyć, pocieszyć i iść znów do sklepu. Fable 2 ma się dać ukończyć w 12 godzin. Pamiętam jedynkę, to była pierwsza gra, w której nie zawisłem ani razu. Wszystko było tak wyjaśnione i opisane, że przeszedłem ją jak walec intergalaktyczny. Potem coraz więcej tytułów, które faktycznie na poziomie easy są proste, jak wysypanie zboża na tory, a na poziomie hard przechodzi je dosłownie kilka osób, żeby nagrać się na youtube. Buech. A może to tak będzie, jak z książkami? Lubię sensację, więc kupuję książki sensacyjne. Wiem, że wszystkie są takie same, ale lubię takie, więc spadać. Albo lubię książki o tajemnicach chrześcijaństwa. Wiem, że może się okazać, kto był potomstwem Jezusa (Barabasz, dziewczynka z Francji, Templariusze, Pan Samochodzik) i że są to dziwne pomysły, ale lubię takie książki i będę je czytał. I w grach też. Wiem, że do końca roku wyjdą dwa interesujące mnie jRPGi. Wiem co tam będzie: panowie z długimi włosami, dużo pisku, cycków, gołych kolan i przyjaźni pojmowanej nieco karykaturalnie, ale lubię to i pogram chętnie w każdy.

Zdałem sobie sprawę z tego, że może nie potrzeba jakoś specjalnie być oryginalnym. Może wystarczy po prostu zrobić grę poprawnie w ramach tego, co jest. Jak kupuję książkę typu kryminał, to nie chcę, żeby ona jakoś kosmicznie przekraczała ramy gatunku. Chcę, żeby ta książka była dobrym kryminałem. Czyli tym, na co wygląda już z daleka. Kiedy czytam felieton, chcę, żeby to był felieton. Kiedy kupię Too Human, chcę, żeby to była dobra gra w swoim gatunku. Prince of Persia też. Nie muszą mi wywalać świata do góry nogami i być super oryginalne. I to jest historia o Pongu z filmu „Wall-E". Pong do dziś jest najfajniejszą grą o odbijaniu piłki. Nic tam więcej nie trzeba przecież. Patyczek, piłeczka (kwadracik konkretnie) i druga osoba oraz jej patyczek (jeśli komuś się to świńsko kojarzy – nie odpowiadam za jego edukację seksualną). Jest gra o pingpongu? Jest. Fajna? Fajna. No i wystarczy. Do myślenia dał mi pewien producent jednego gigantycznego tytułu (nie ma znaczenia który), którego na konferencji zapytano tak: „Każda kolejna część jest głupsza od poprzedniej. Coraz prostsza i coraz mniej satysfakcjonująca HC graczy. Na multi roi się od casuali-debili, którzy spragnieni są łatwego zwycięstwa. Czemu?" A koleś na to swobodnie: „Nie ma dla mnie różnicy między typami graczy, których wymieniłeś".

Czy zatem tak, jak w filmie „Wall-E", dążymy do tego, żeby była na świecie jedna wszystkomająca gra, za którą się będzie płacić abonament co miesiąc i w jej ramach bawić w co popadnie i każdy tam coś znajdzie? Może się tak zdarzyć. Sukces World of Warcraft, gdzie każdy może zasłynąć w wybrany dla siebie sposób, z questami, wbudowanym silnym systemem ekonomicznym, pojedynkami między graczami (i już turniejami), gotowaniem, bogatym systemem interakcji, a w zapowiedziach fryzjerem, pojedynkami powietrznymi, oblężeniami z machinami wojennymi i liczbą kont ponad 9 milionów daje do myślenia. Korci ludzi mieć wszystko w jednym miejscu. Posadzeni przed taką wszystkomającą grą, zaopatrzeni w błonnik, zestaw witaminowy z apteki, glukozę i napój energetyczny przetrwamy nawet wojnę atomową. Pytanie jak daleko nam do wszystkomających tytułów? Póki co, jedyną wszystkomającą na miejscu i jak najbardziej w porządku, jest moja dziewczyna. I też można z nią wszystko robić. I interakcje i pojedynki powietrzne i oblężenia (hihihi). Z tej też przyczyny jak na razie gry przegrywają z fajnymi dziewczynami, które pierwsze odkryły jak to jest, jak się „wszystkofajnema". Czego końca mam nadzieję nie dożyję :P ■■ **Grabarz**

MOŻE WYSTARCZY PO PROSTU ZROBIĆ GRĘ POPRAWNIE W RAMACH TEGO, CO JEST. JAK KUPUJĘ KSIĄŻKĘ TYPU KRYMINAŁ, TO NIE CHCĘ, ŻEBY ONA JAKOŚ KOSMICZNIE PRZEKRACZAŁA RAMY GATUNKU

3+
www.pegi.info

"PLAYSTATION", "PlayStation", "PSP" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. echochrome ©2008 Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Game Yaruoze!. All rights reserved.

OBRÓĆ W LEWO NA MIŁOŚĆ BOSKĄ!

ZWROT NA STERBURTĘ MAJTKU

DO GÓRY, DO GÓRY!

JESZCZE ODROBINKĘ

CZY KTOŚ WIDZIAŁ MOJĄ KANAPKĘ?

OBRÓĆ O 90 STOPNI

ODROBINKĘ W LEWO!!

BARDZIEJ W PRAWO!

TAK TRZYMAJ!

żadna gra nie rozciągnie
ci mózgu jak Echochrome.
Pobierz demo na PSP™
(PlayStation®Portable) lub
PLAYSTATION®3 odwiedzając
PLAYSTATION®Network.

PRZEMYŚLMY TO RAZEM!

PLAYSTATION® Network

eu.playstation.com

PlayStation®Portable

PLAYSTATION®3

TYLKO NA PSP

PlayStation Portable

eu.playstation.com

JEST MĘSKI I CZARUJĄCY
ZNA NAJLEPSZE GATUNKI WIN I JEŹDZI
NAJSZYBSZYMI SAMOCHODAMI
KOBIETY GO UWIELBIAJĄ
(TAK, TO TEN PO PRAWEJ)

RATCHET, PARTNER CLANKA, ZOSTAŁ WROBIONY W PRZESTĘPSTWO, KTÓREGO NIE POPEŁNIŁ.
NA SZCZĘŚCIE DLA RATCHETA, NAJLEPSZY SUPER SZPIEG W GALAKTYCE
JEST PO JEGO STRONIE. TAJNY AGENT CLANK BĘDZIE UŻYWAĆ CAŁEGO SWOJEGO SPRYTU,
UKRYTEJ BRONI I NOWOCZESNYCH GADŻETÓW, ABY ROZWIĄZAĆ ZAGADKĘ I UWOLNIĆ PRZYJACIELA.

7+ www.pegi.info

© 2008 Sony Computer Entertainment America Inc.
"PS3" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PSP" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Secret Agent Clank is a registered trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by High Impact Games.